

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

Стиль дракона

Дженис Ким, 3 дан
Джеонг Су-юн, 9 дан

перевод Кошкиной Д.



Часть I

Семь Опасностей и Восемь Тайн

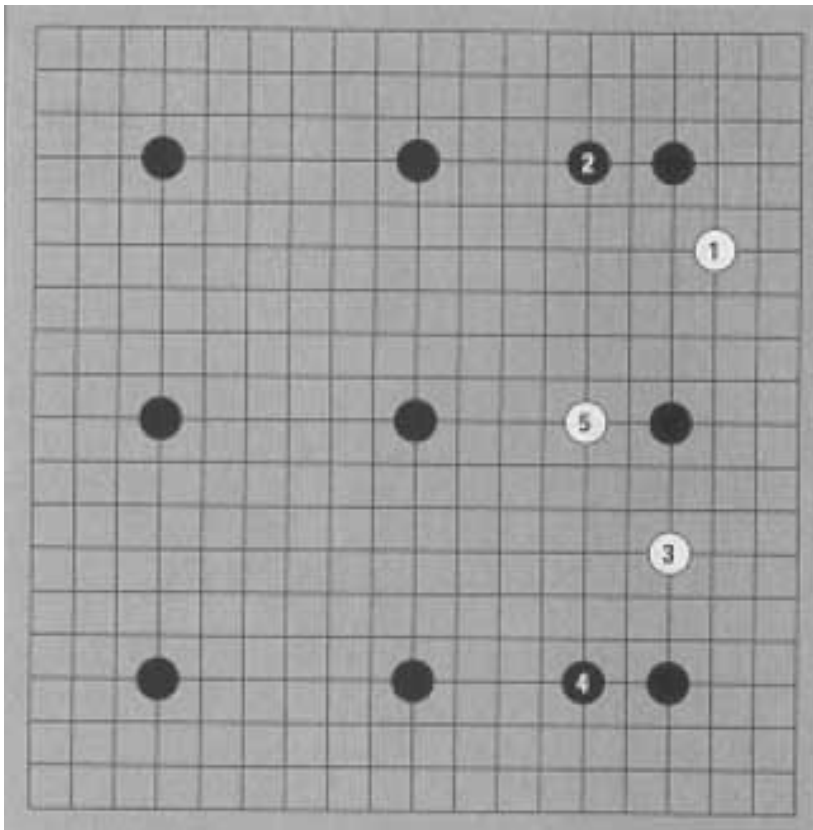
Семь Опасностей

«Не бойтесь играть с более сильным.
Страх – главный союзник Белых.»

1. Страх

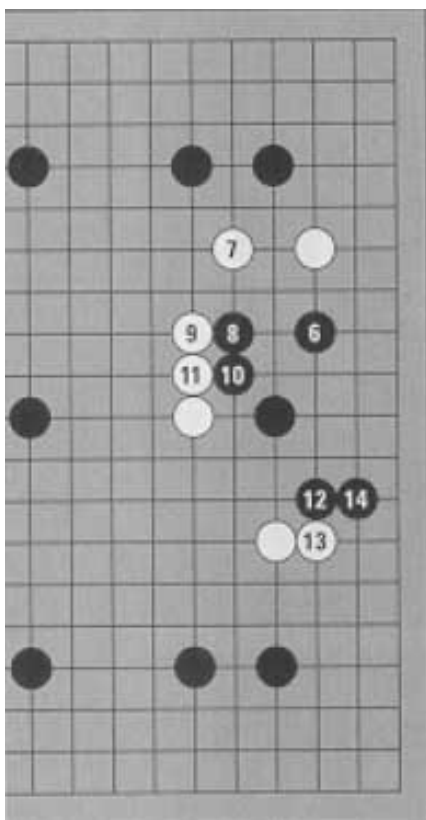
Дня 1

Здесь показан классический пример запугивания Черных в игре с 9тью камнями форы. Белые играют 3 и 5. в этот момент многие начинают бояться, что камень на правой стороне находится в беде.



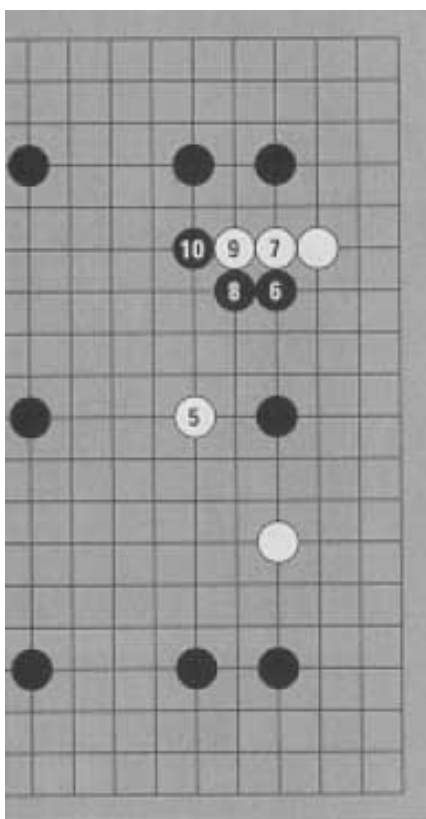
Дня 2

Черные делают ход 6, пытаясь построить живую группу внутри. Затем следуют ходы 8-12 с целью создания базы. Вы бежите и прячетесь.... от кролика.



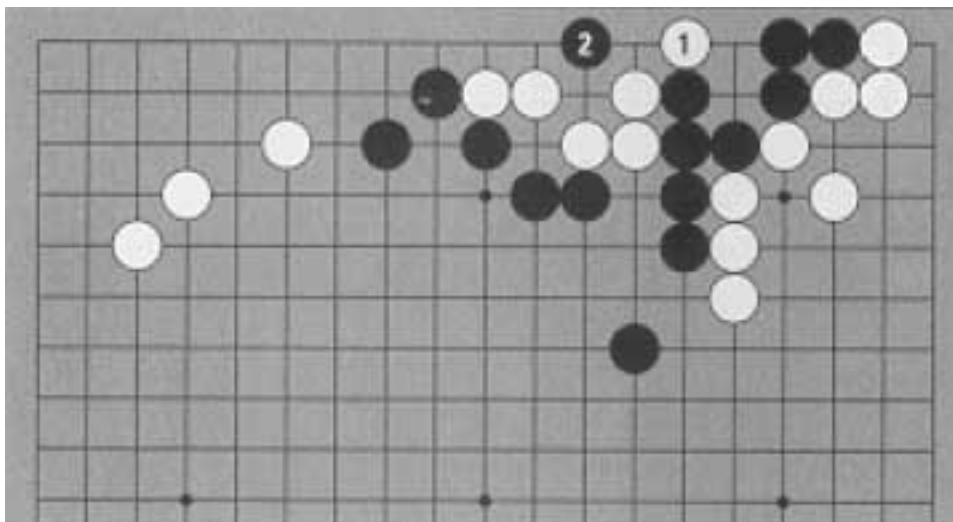
Диа 3

Белые хотят напугать Черных тем, что собираются окружить, но камни белых слабы. Вокруг – множество черных камней-союзников, способных помочь. Не стоит бояться таких ходов как 5. Хана 6 и последующие ходы – хорошая контратака.

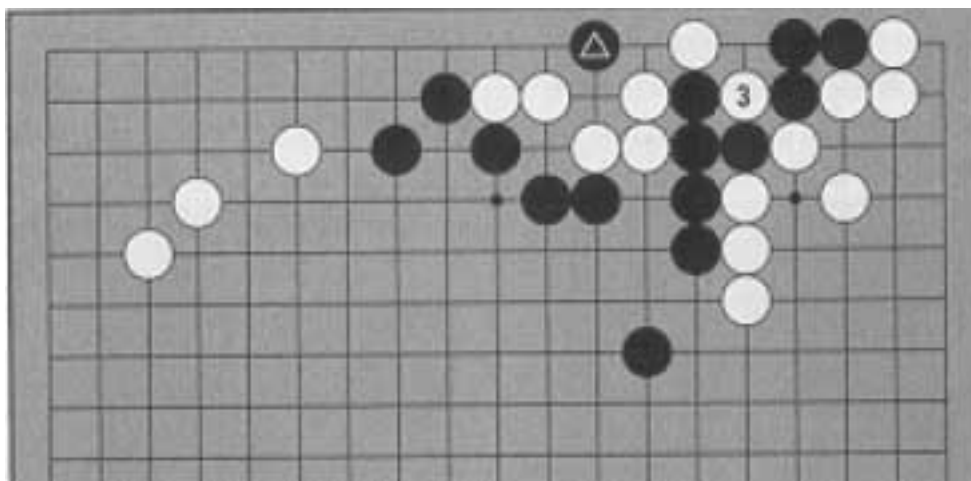


2. Тревога

Даже самые сильные игроки делают глупые ошибки, когда они встревожены. Взгляните на эту диаграмму. Белые сыграли 1. Что случится, если Черные ответят 2?

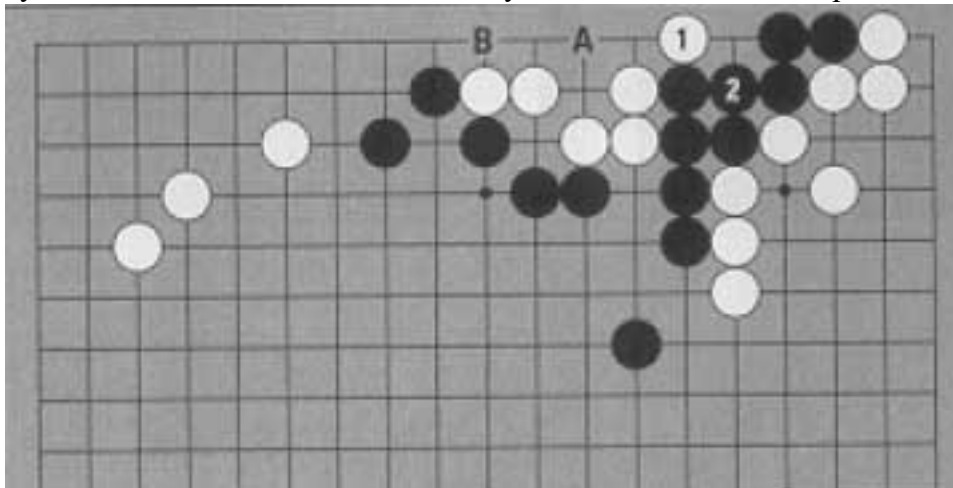


Белые могут поймать три черных камня в защелку. Ход Черных 2 – большая ошибка. Такие глупые ошибки часто встречаются в Го.



Диа 6

Черные должны спокойно подумать, чем же грозит ход 1, и защититься от защелки, соединившись. (Далее, Если Белые ходят в А, Черные отвечают в В и наоборот. Белая группа не может построить два глаза.) Простых ошибок можно избежать, если Вы сохраняете спокойный разум во время битвы. Вы увидите, что игра будет становиться лучше не от большого количества заученных ходов, а от сохранения спокойствия.

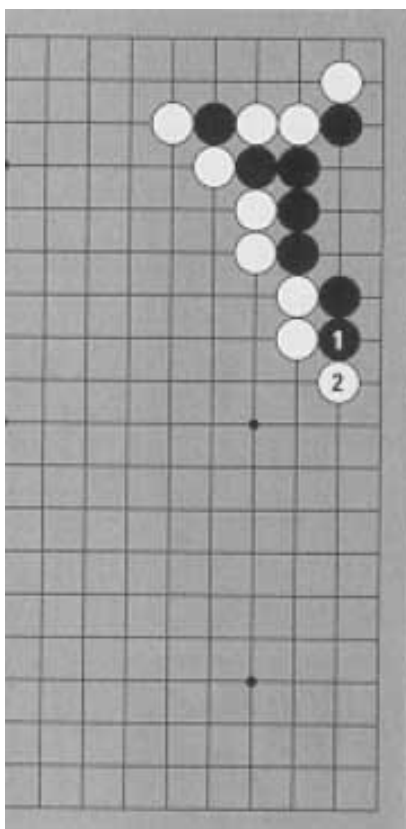


«Жадная игра часто приводит к провалу.»

3.Жадность

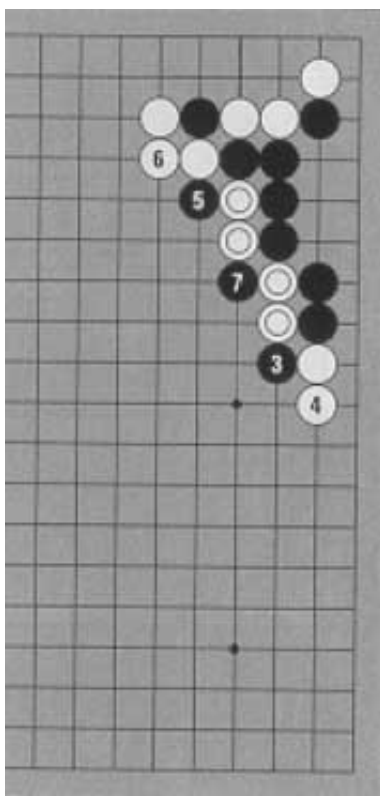
Диа 7

Черные дают ходом 1. Даже не смотря на то, что группа уже живет, многие пытаются убить ее, блокируя ходом 2. Это – жадный ход.



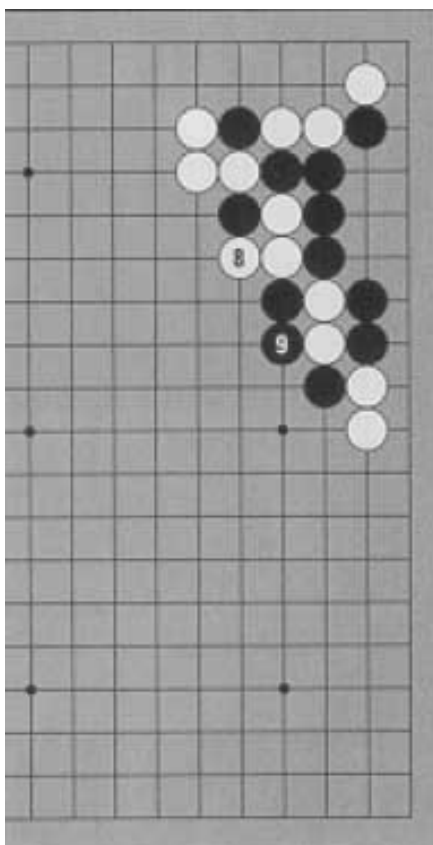
Диа 8

У Белых очень много слабостей. После разрезания Белые продлеваются. Черные ставят атари 5, а затем двойное атари 7.



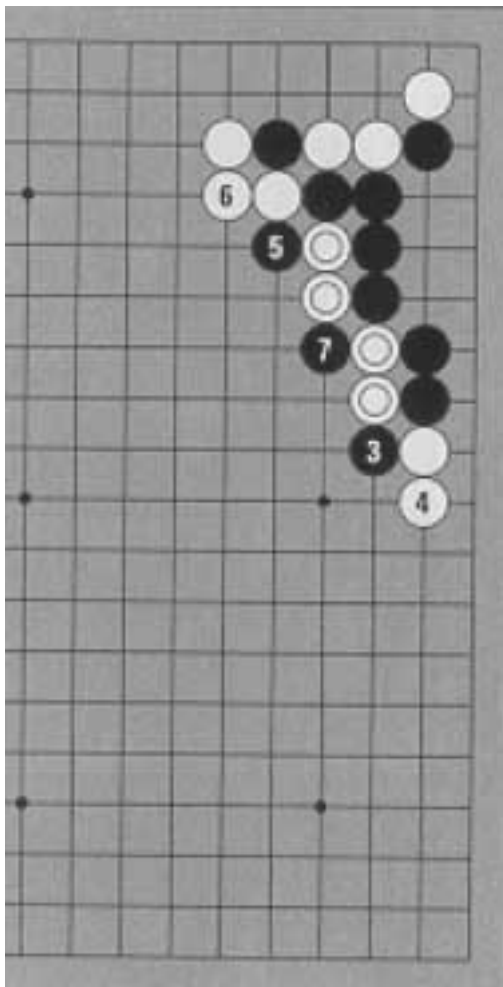
Диа 9

Нужно что-то отдавать. Если Белые убегают ходом 8, Черные захватывают два камня.



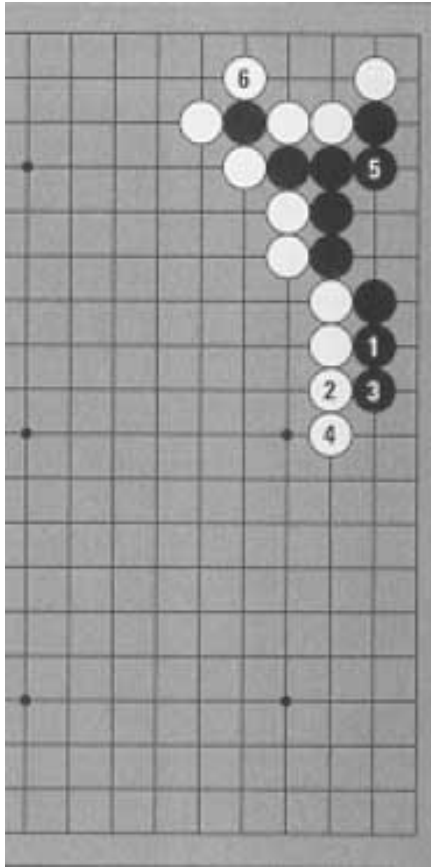
Диа 10

таков результат после захвата камней. Белые разделены. Два отмеченных камня бесполезны. С такой сильной группой, идущей в центр, Черные получают очень сильное преимущество. Жадность Белых привела к катастрофе.



Диа 11

Возвращаясь к основной позиции, когда Черные проталкиваются вперед, не нужно их блокировать. Достаточно продлится в 2, затем в 4 (если Черные будут продолжать идти вперед). Белые создали плотность и влияние на центр, а Черные ползли по второй линии. Белые могут быть довольны результатом.

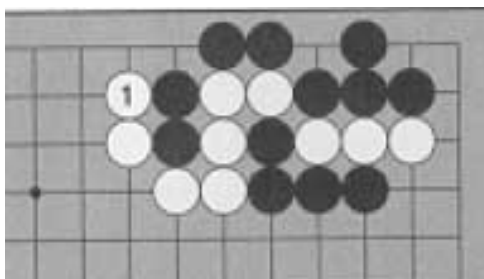


«Очень важно думать перед каждым ходом. Игра на автомате – одна из самых первых причин провала.»

4. Невнимательность

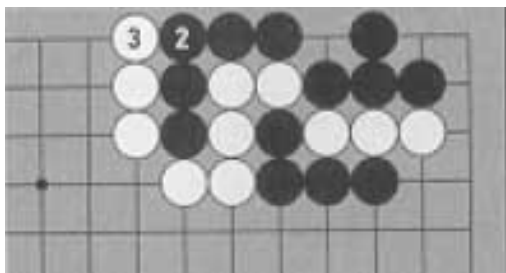
Диа 12

Ход 1 дает атари на два камня. Что случится, если Черные соединятся?



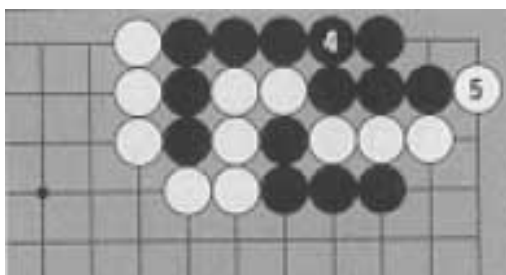
Диа 13

Если Черные соединяют камни, Белые снова ставят атари.



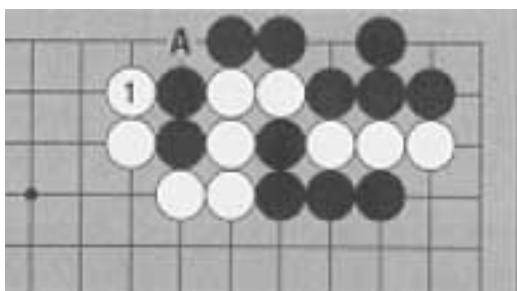
Диа 14

Если Черные вновь бездумно соединяются, Белые ставят атари и захватывают 10 камней.

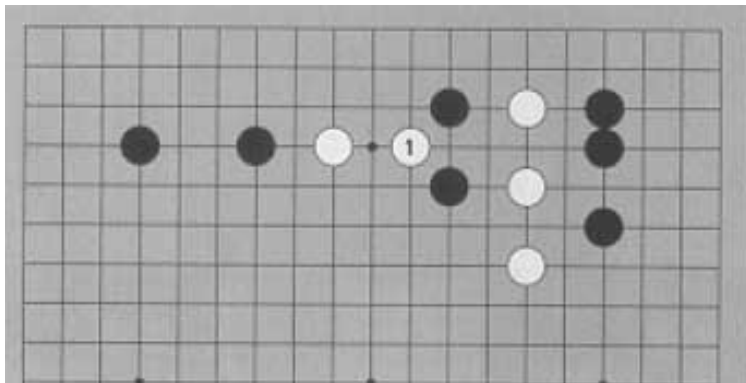


Диа 15

После хода 1, Черные должны просчитать, что будет дальше. Возможно, самое важное умение в Го – видеть, что будет дальше.

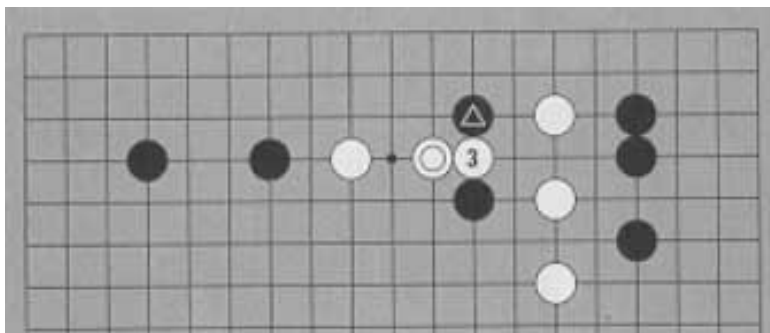
**Диа 16**

Одна из самых больших трудностей в Го – умение предвидеть не только собственные ходы, но и ходы соперника. Один из способов научиться этому – попробовать поставить себя на место противника и задаться вопросом «почему я сделал этот ход?». Один из примеров – на диа 16. Предположим, что Белые угрожают разрезанием. Как должны поступить Черные? Следует попробовать определить цель хода белых.



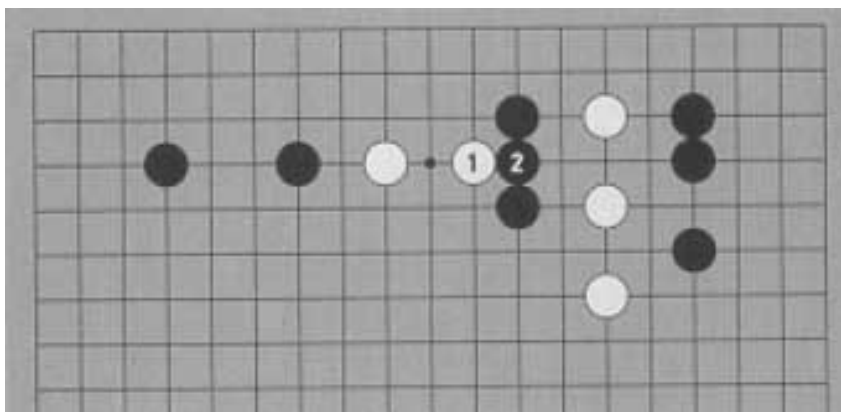
Диа 17

Цель хода состоит в том, что если Черные не соединятся, Белые разрежут иккен-тоби. Камень, отмеченный треугольником, остается отрезанным, без возможности создания живой группы. Часть верхней стороны попадает под контроль Белых.



Диа 18

Черные должны соединить свои камни. Теперь две группы Белых разделены, и ни у одной из них нет базы. У Черных появляется преимущество в будущей борьбе.

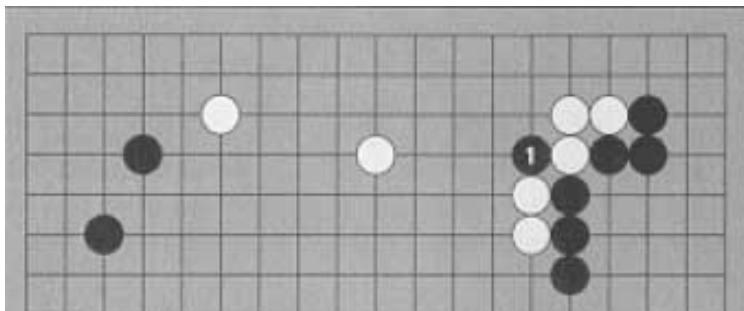


«Цель, требующая больше чем 1 ход за 1 раз – безумие, но это – типичная ошибка многих игроков. Например, многие безнадежно пытаются убить живую группу или борются за жизнь мертвой группы.»

5. Иррациональность

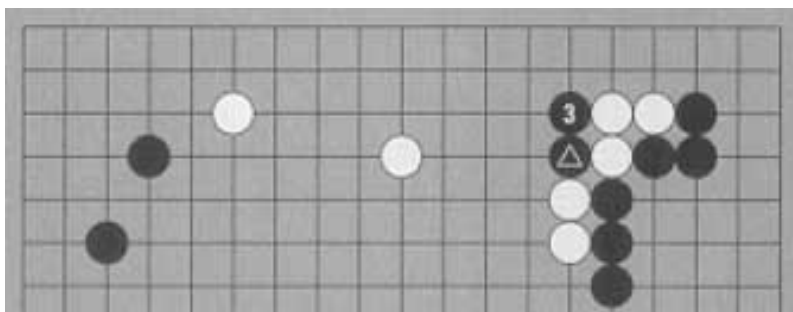
Дня 19

Ход 1 разрезание в надежде захватить 3 камня Белых. Это – неразумный план.



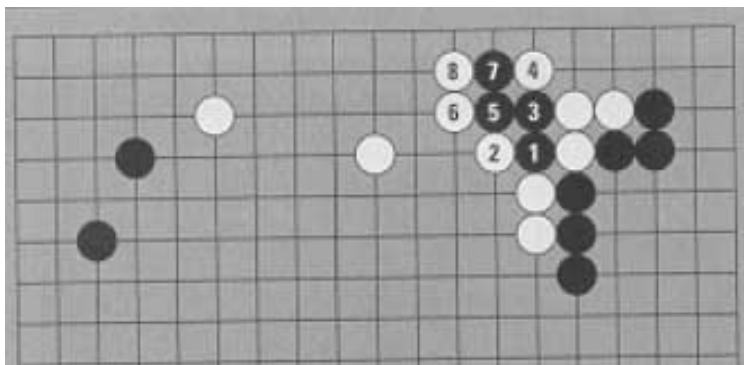
Дня 20

План Черных – далее поставить блок 3 и захватить 3 камня. Если так произойдет, то результат, конечно же, будет благоприятным для Черных. Но ожидать такого исхода – бессмысленно. Соперник – все видит, и он ответит на этот ход.



Дня 21

Белые захватывают камень в сите. План Черных провалился.

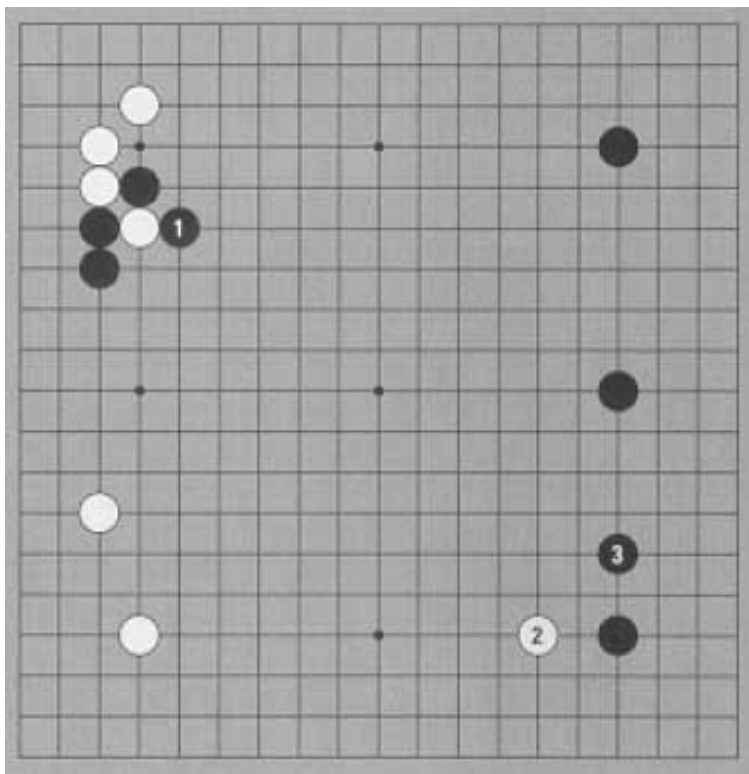


«Существует корейская пословица: даже обезьяны падают с дерева. Каждый совершает ошибки. Когда Вы допускаете ошибку, преодолевайте себя и двигайтесь дальше.»

6. Гнев

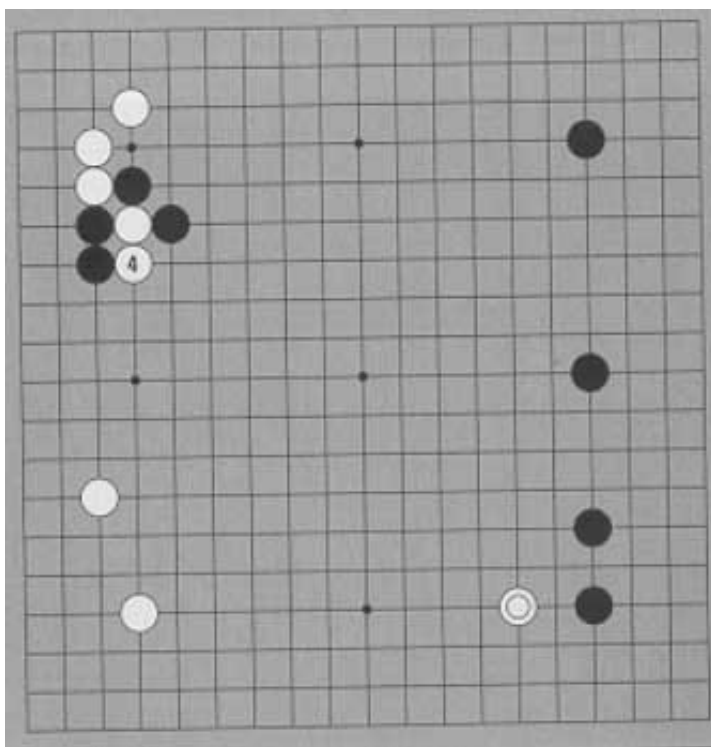
Диа 22

Черные захватывают белый камень в сите. Затем белые ходят 2, Черные отвечают 3. Это – ошибка.



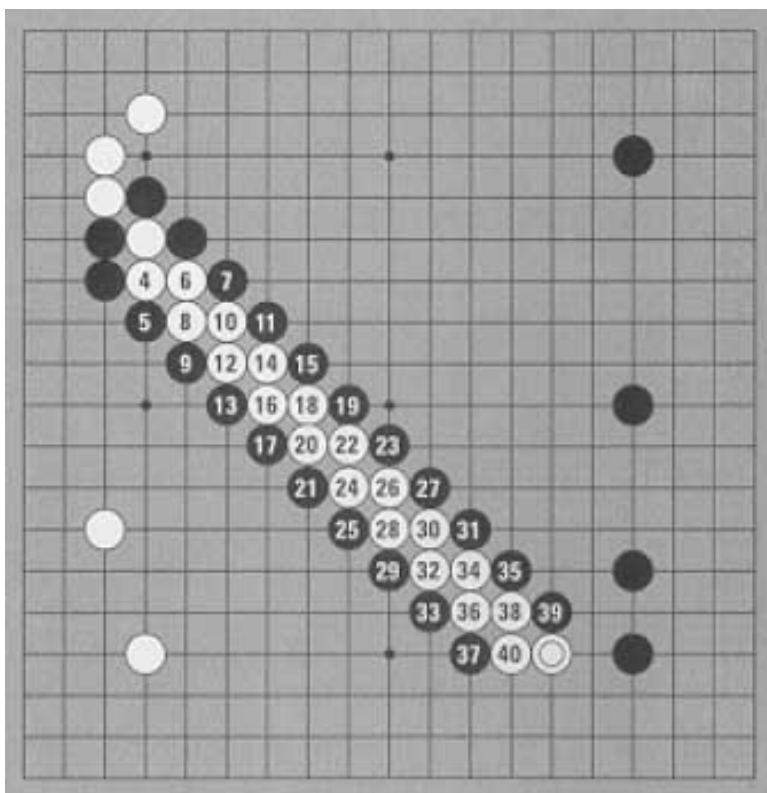
Диа 23

Теперь Белые камни могут выбежать. У Вас может появиться чувство, что Вы что-то упустили. Фактически, ход 2 – разбиватель сите.



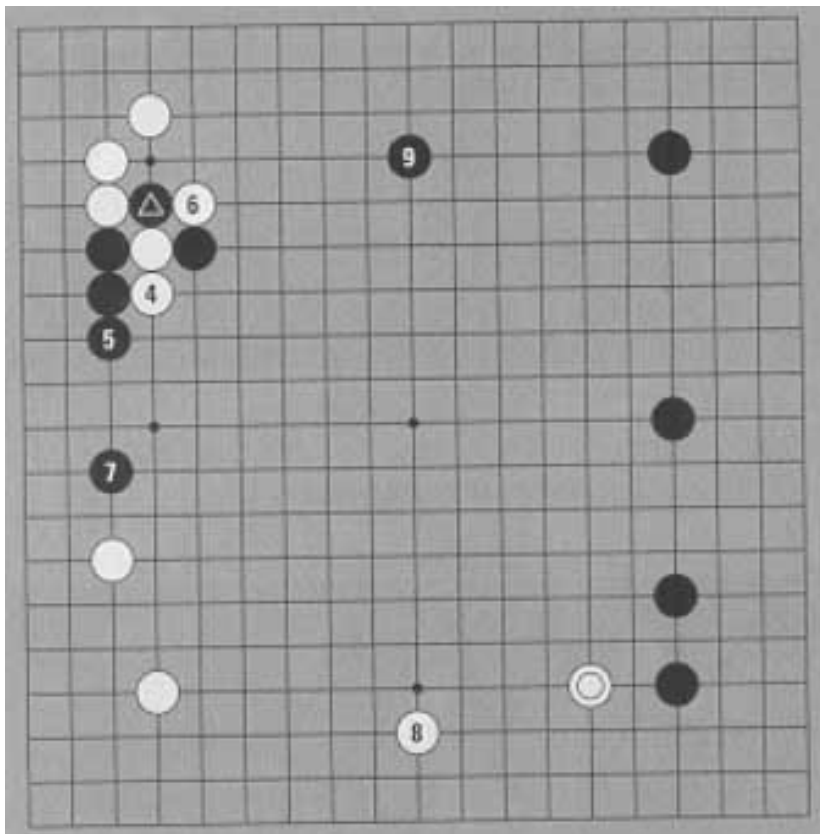
Дня 24

Сите не срабатывает. Но давайте представим, что Черные фанатично пытаются поймать в сите до 39 хода. Белые соединяются с камнем-разбивателем, и Черные не знают, куда ходить дальше. У Черных множество слабостей. Белые могут ставить двойное атари с обеих сторон лестницы. Черные пришли в упадок от своей неспособности психологически справиться с одной ошибкой.



Диа 25

Черным необходимо время на обдумывание своей ошибки. Так как лестница не работает, Черные укрепляют свои 2 камня, продлеваясь. Если Белые отрезают камень, Черные ставят никкен-тоби и строят жизнеспособную форму. Захват черного камня – не фатальная ошибка. Если Белые играют на нижней стороне, Черные берут верхнюю, создавая некоторый территориальный баланс.



7. Зависть

«Каждый желает победы. Но думать о победе слишком много – неправильно. Вы можете сделать глупые ошибки или проглядеть хорошие ходы, если Вы одержимы победой. Лучше – думать не о том, как победить, а о том, как хорошо сыграть. Вы можете показывать хорошую игру, становиться сильнее, и этим получить победу. Будьте одинаково хороши и в качестве победителя, и в качестве проигравшего. Все люди выигрывают и проигрывают. Слишком много радоваться из-за победы, и слишком сильно огорчаться из-за поражения – неразумно. Также как и завидовать. Вы не знаете, кто получит от этой партии больше, не доиграв ее до конца.»

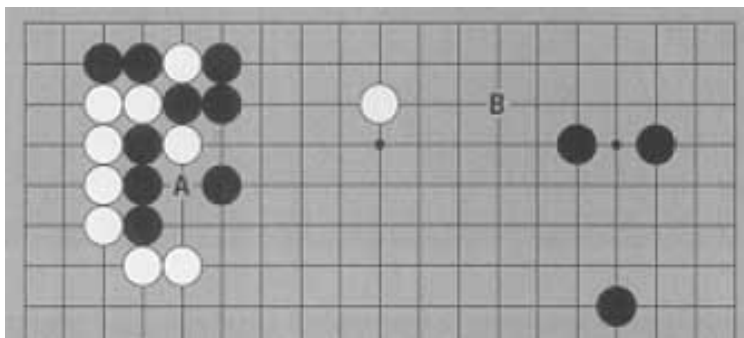
Восемь тайн

«Суть Го состоит в том, чтобы получить больше территории, чем у противника. Однако множество людей забывает об этом, когда им предоставляется возможность захвата камней противника. Важно не просто забирать камни, но и получать при этом территорию.»

1. Выбирайте пользу

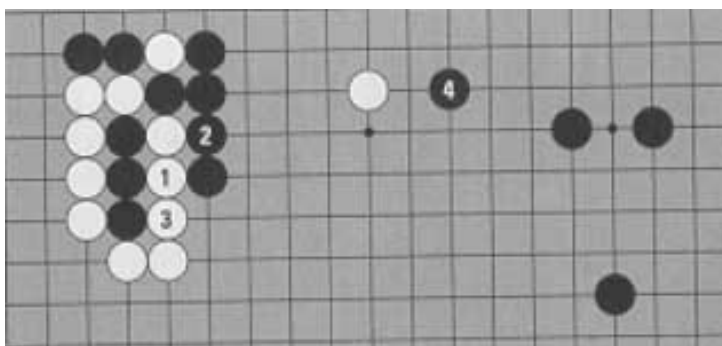
Диа 1

Ход Белых. Что лучше: захват камней (А) или никкенбиаки (В)?



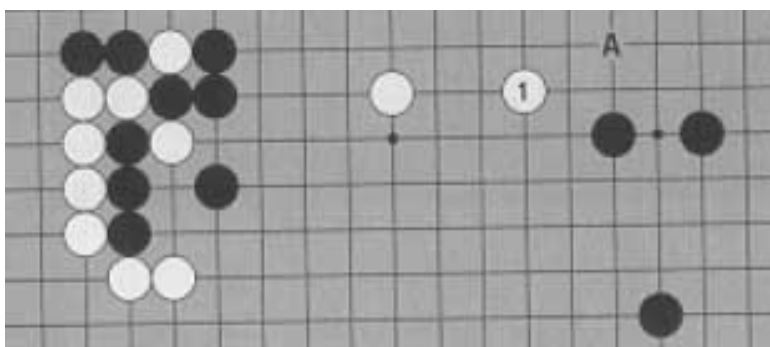
Диа 2

Захват камней (1-3) выглядит соблазнительно, но Черные получают хороший ход 4, забирают угол и атакуют белый камень.



Диа 3

Ход 1 лучше по многим причинам. Он дает белым базу, уменьшает количество очков Черных в углу и дает возможность далее сыграть в А.

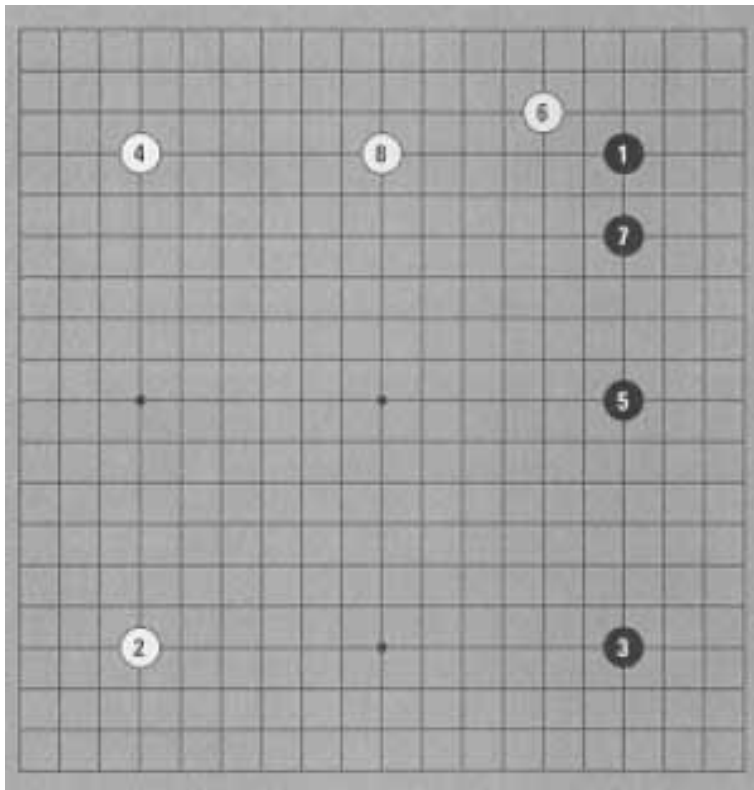


«Захват большего количества хоси на сторонах – один из самых легких способов добиться успеха в фусеки.»

2. Флаг в руки!

Диа 4

Первые 4 хода были сделаны в хоси. Затем Черные ставят санренсей. Белые наносят какари и после ответа Черных забирают верхнюю сторону. Где следует играть дальше?



Диа 5

Предположим, что Черные будут защищать свою область, а Белые в это время займут два оставшихся хоси. В такой позиции у белых появляется преимущество, потому что камни Черных расположены только в правой части, а белые успели сыграть первыми на других сторонах. План Черных не является хорошей стратегией фусеки.



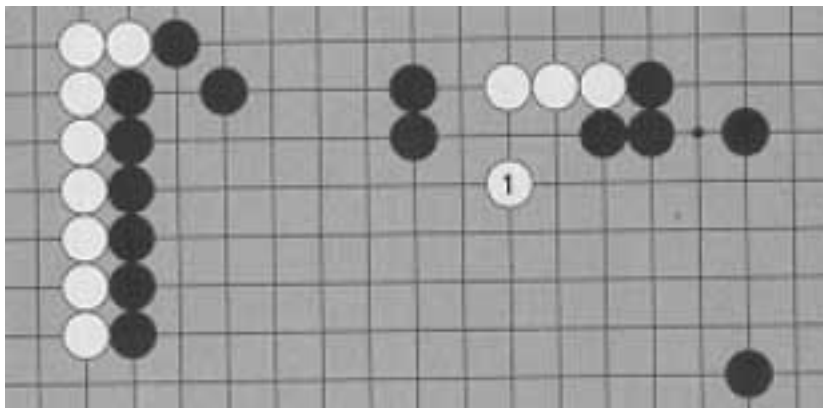
A 10x10 grid with points labeled 1, 2, and A. Point 1 is a white circle at (5, 8), point 2 is a black circle at (5, 2), and point A is a black dot at (2, 5).

«Плотность может очень хорошо помочь при атаке слабых групп противника»

3. Двигайтесь по направлению к Вашей плотности.

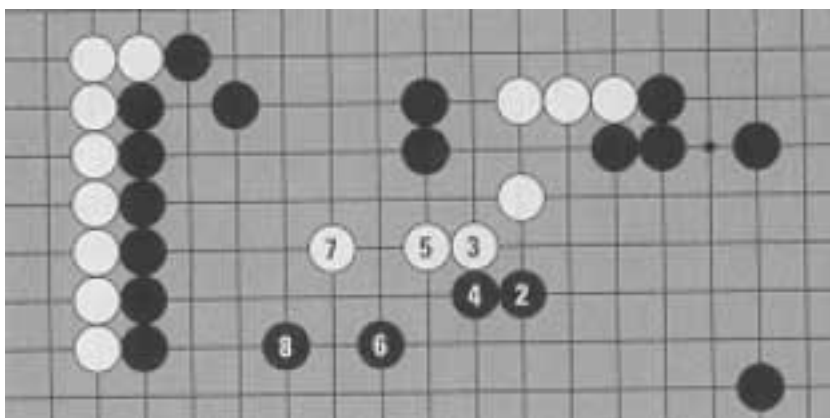
Диа 7

Белые вторглись в область Черных, а затем выпрыгнули. Слева Черные имеют колоссальную плотность, поэтому у них есть преимущество.



Диа 8

Черные накрывают ходом 2, не давая выйти в центр, и затем продолжают давить. Белые камни находятся в очень тяжелом положении, они бегут к стенке. Даже если группа Белых выживет (что сомнительно), они теряют очень много. Гнать камни противника на свою плотность (как в этом примере) – очень хорошая стратегия.

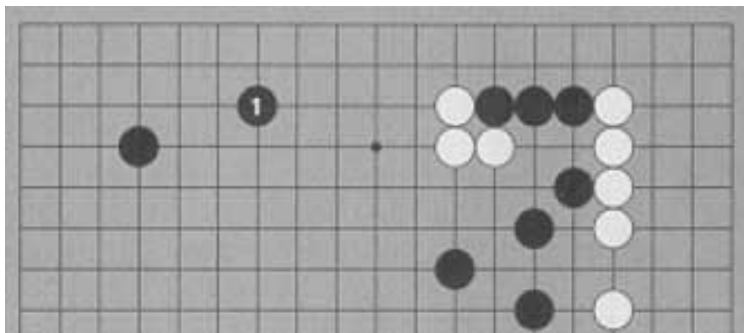


«Множество раз группы умирали из-за того, что игрок не следил за пунктами разрезания. Если Вы не хотите сделать подарок сопернику, следите за возможными разрезами.»

4. Держите все в соединении

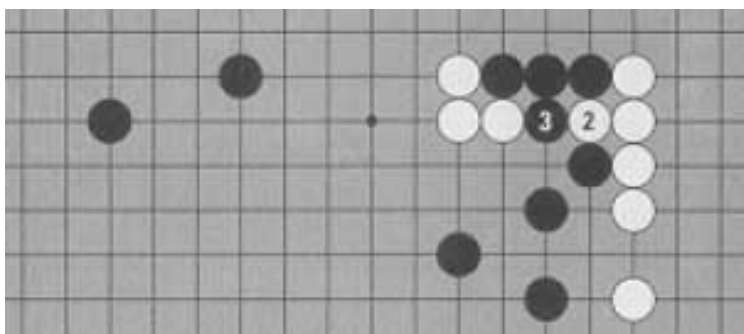
Диа 9

Черные делают ход 1, думая, что их камни справа соединены. Но у формы Черных есть слабый пункт.



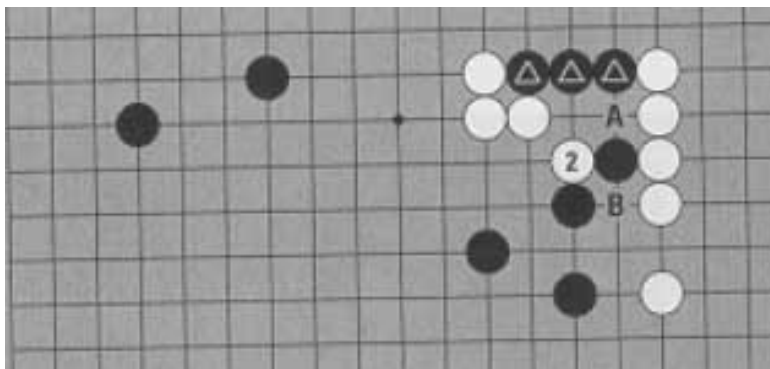
Диа 10

Черные полагают, что если Белые будут пытаться резать ходом 2, камни соединяются после хода 3.



Диа 11

Черные не брали в расчет ход 2, делающий А и В миаи. Белые захватывают 3 камня.

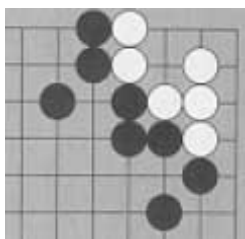


«Ошибка, стоящая жизни группы – одна из самых серьезных. Следите за жизнеспособностью Ваших групп.»

5. Следите за состоянием групп

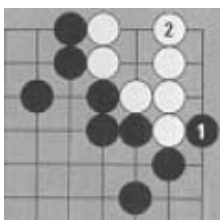
Диа 12

Жива ли эта группа Белых?



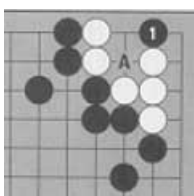
Диа 13

Если Черные играют хане 1, Белые строят два глаза ходом 2.



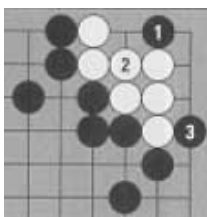
Диа 14

Если же Черные играют 1 таким образом, то группа Белых мертва. (Ход 1 угрожает захватом 2х камней в защелку.)



Диа 15

Если белые защищаются от защелки, после хода 3 они не могут построить двух глаз. Без хода Белых в пункт 1 группа не является живой.

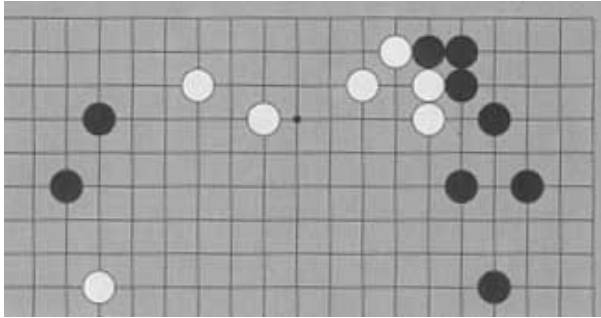


«Не пытайтесь успеть везде. Ищите легкие пути получения территории.»

6. Минимум усилий, максимум прибыли

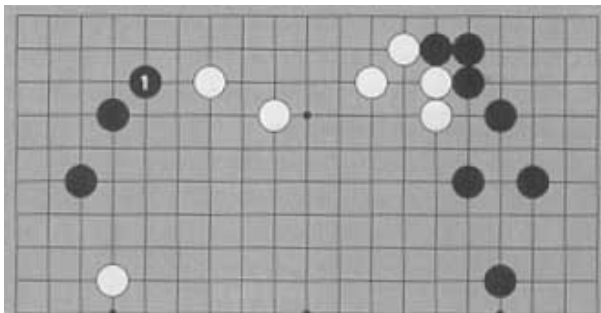
Дня 16

В этой позиции есть большой пункт, который нужно занять Черным. Где сейчас следует сыграть?



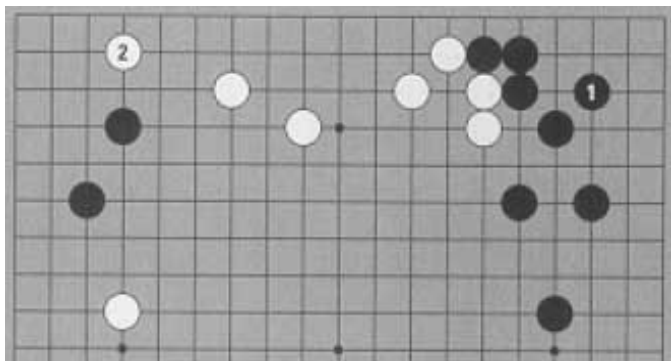
Дня 17

Черным следует сделать ход 1 и получить большую территорию в углу. Посмотрим, где было сыграно вместо этого.



Дня 18

Черные сыграли в 1. Но этот ход не приносит очков. Белые не смогли бы выжить в углу при вторжении. После того, как Черные сделали этот неуверенный ход, Белые занимают большой пункт 2.



Возврат хода

Иногда можно увидеть, как люди просят о возможности возврата хода, хоть это и против правил. Как только Вы кладете камень на доску, Вы не можете ничего изменить. В анализе записи партий часто можно заметить, что первый ход все равно был лучше.

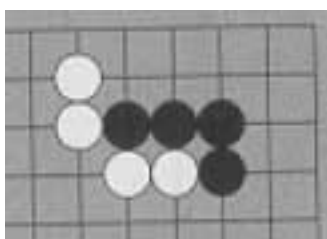
Подобные ситуации часто возникают во время ко-борьбы: одна из сторон делает ко-угрозу, другая решает, ответить на нее, или же закрыть ко. Многие любители часто просят возврат хода, чтобы найти такую ко-угрозу, на которую противник ответит. Неучтиво не только просить о возврате, но и предлагать его противнику. В профессиональном Го возврат хода считается автоматическим поражением.

«Существует определенный стандарт оценки ходов. Хороший ход – тот, который добавляет территорию, наращивает плотность, стабилизирует группу и т.п. Вульгарный, грубый ход дает преимущества сопернику, поэтому таких ходов стоит избегать. Это – очевидная истина, но, тем не менее, множество людей, зная это, делают такие ходы. Иногда нельзя удержаться от плохих ходов, но чем их больше, тем тяжелее победить.»

7. Важен стиль игры

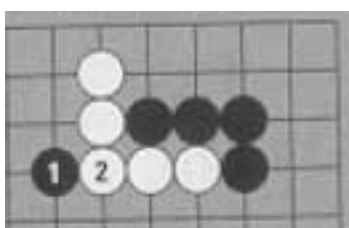
Диа 19

В этой позиции у Белых есть пункт разрезания.



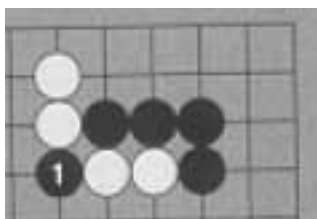
Диа 20

Предположим, что Черные создают угрозу разрезания. Белые просто соединяют свои камни. 1 – грубый ход, который стабилизировал группу соперника, устранил слабый пункт и усилил плотность.



Диа 21

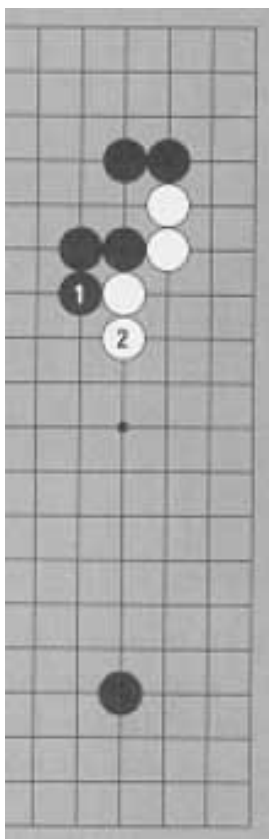
Если Черные собираются играть в этой части доски, то им следует сразу же резать ходом 1 и начинать борьбу. Появляется возможность для атаки белых камней.



Другие примеры вульгарных ходов:

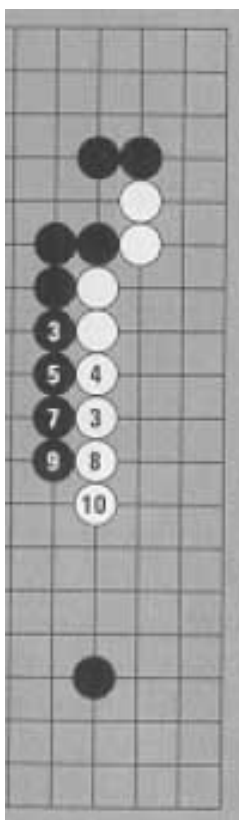
Диа 22

Ход 1 – грубый ход, помогающий Белым укрепить группу.



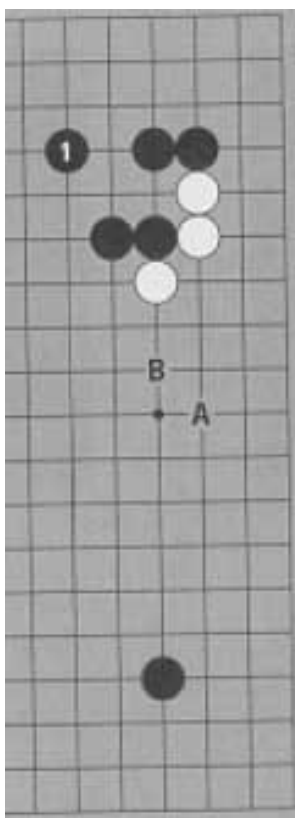
Диа 23

Предположим, что Черные продолжают давить. Фактически, Черные помогли Белым получить большую территорию.



Диа 24

Защита слабого пункта сочетается со стилем. Далее, если белые не построят базу ходом А, Черные смогут атаковать группу, сыграв в В.

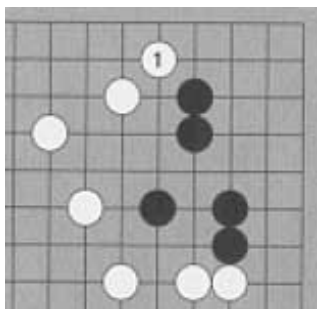


«База группы – это пространство, на котором строятся два глаза, территория – область, находящаяся под контролем. Если база разрушается – территория потеряна.»

8. Держите оборону

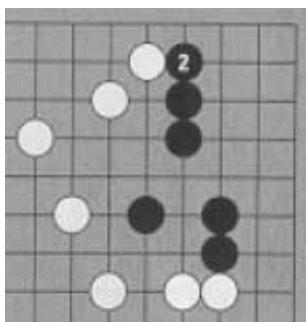
Диа 25

Белые сыграли 1. Как должны ответить Черные?



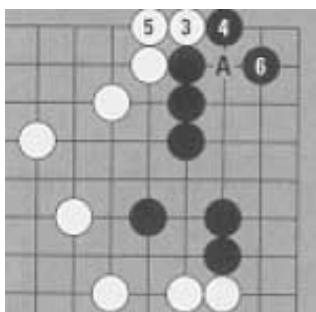
Диа 26

Черные должны защитить свою базу.



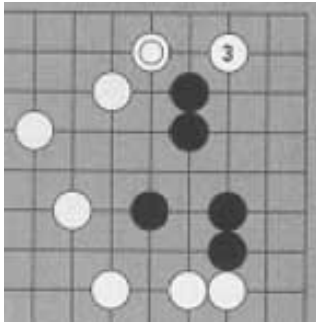
Диа 27

Если Белые продолжают (хана 3), Черные закрываются. (Ход 6 возможен в А.)



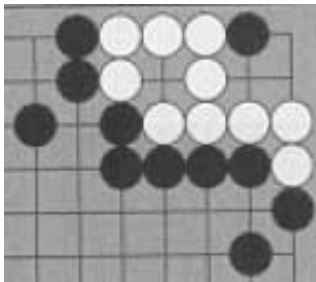
Диа 28

Если Черные не отвечают, Белые прорываются в угол. Теперь группа лишается базы и должна построить два глаза. Территория в углу разрушена.



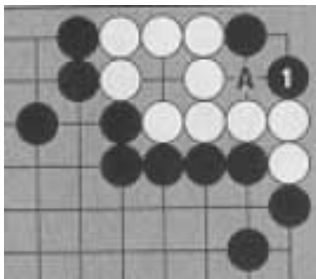
Диа 29

Эта позиция выглядит окончательной, но у Черных есть интересный ход. Кажется, что здесь очки Белых, но Черные могут построить секи.



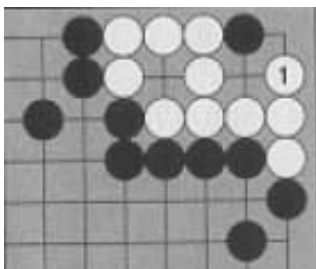
Диа 30

Ход 1 строит секи. Ни одна из сторон не может поставить атари в А. В ситуации секи у обеих сторон нет очков. Эта область не засчитывается.



Диа 31

Если Белые успевают сделать ход 1, они получают очки в углу. У Белых 5 очков вместе с захваченным черным камнем.



Часть 2

Партии

Во второй части анализируются 3 партии: партия профессионалов, партия на 9 камнях форы и партия профессионала и любителя с 3 камнями форы. Попробуйте проследить за игрой, одновременно раскладывая ходы на доске.

В партии существуют 3 стадии: фусеки (начало игры), тюбан (середина игры) и йосе (конец игры). Рассмотрим игру на равных с точки зрения этих 3х этапов. Эта партия была сыграна между двумя профессионалами – Ли (4 дан, Черные) и Джеонгом (5 дан, Белые).

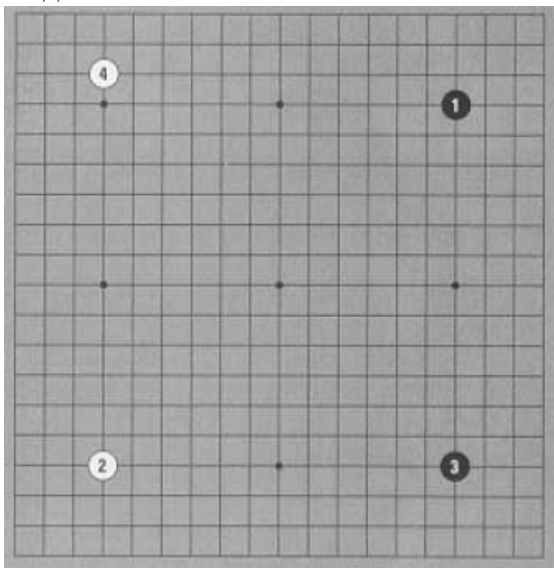
Партия на равных

Фусеки

Занимаем углы

Территорию легче всего получить в углу, поэтому партии начинаются с того, что игроки занимают углы. Черные играют ниренсей, Белые – хоси и комоку – стандартное начало партии.

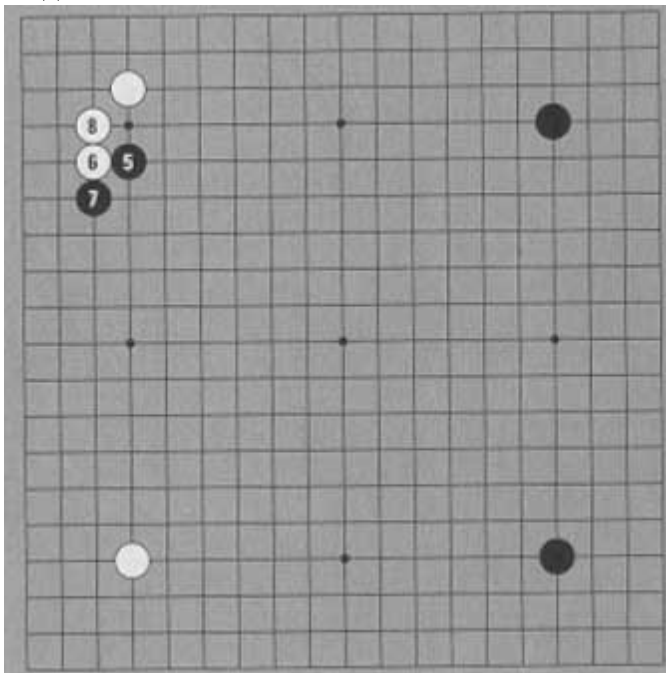
Ходы 1-4



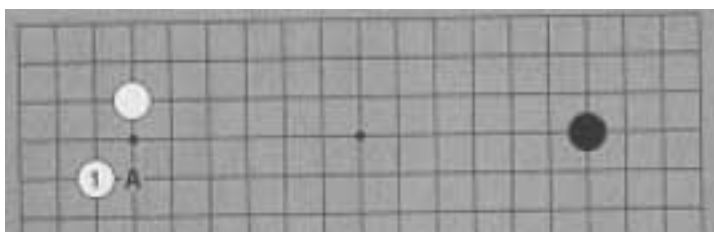
Какари

Какари на 5м ходу – хорошая стратегия. Можно выбрать и другой план, например, санренсей. Далее проходит стандартный розыгрыш.

Ходы 5-8



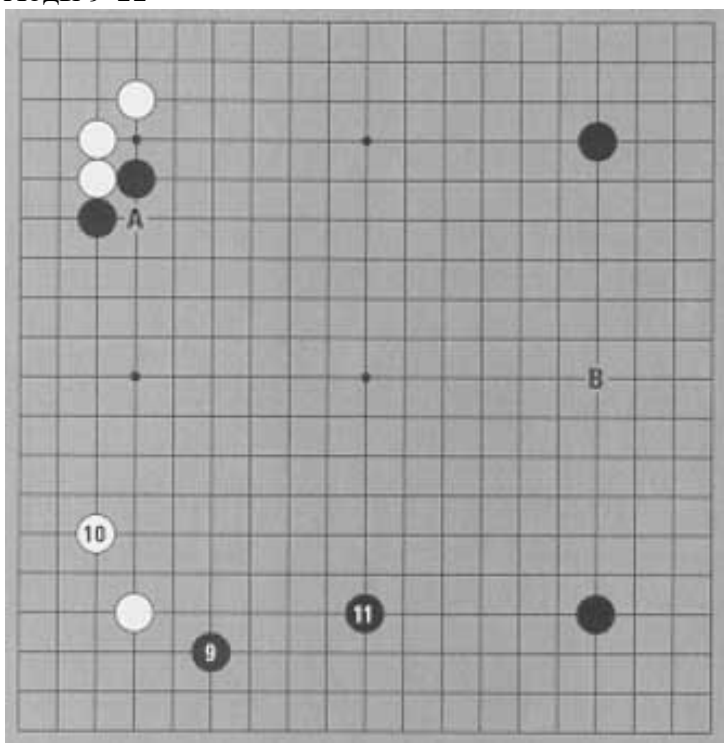
Если Черные ходят в другом месте, Белые ставят шимари 1 или А.



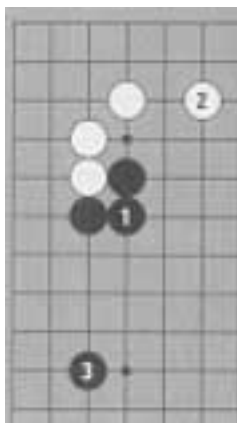
Нижняя сторона

Далее Черные играют на нижней стороне, временно оставляя 2 камня в левом верхнем углу. 11 создает область влияния на нижней стороне. Если Белые разрезают А, Черные занимают большой пункт В.

Ходы 9-11



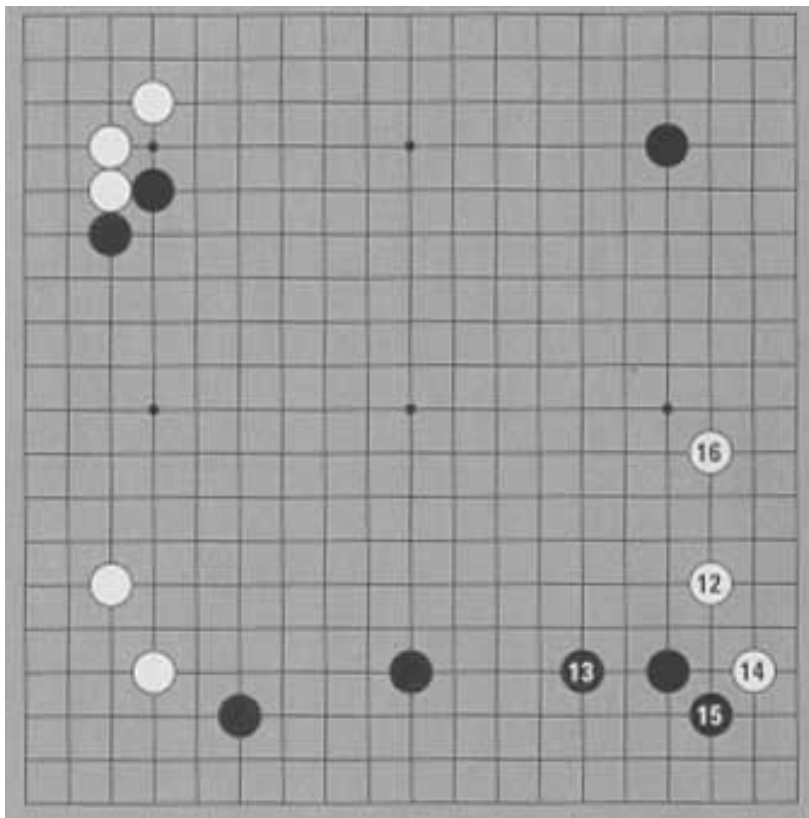
Вместо хода 9 Черные могут соединиться и далее разыграть стандартное джосеки.



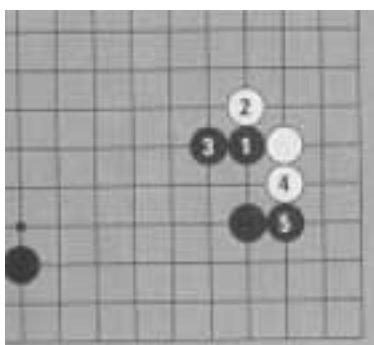
Какари белых

Белые ходят 12, так как они должны противодействовать построению большой области (не допустить, чтобы Черные заняли хоси на правой стороне.) Далее снова разыгрывается стандартная комбинация.

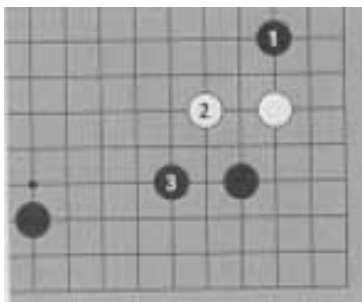
Ходы 12-16



Черные могут выбрать другое джосеки и создать крепкую позицию снизу.



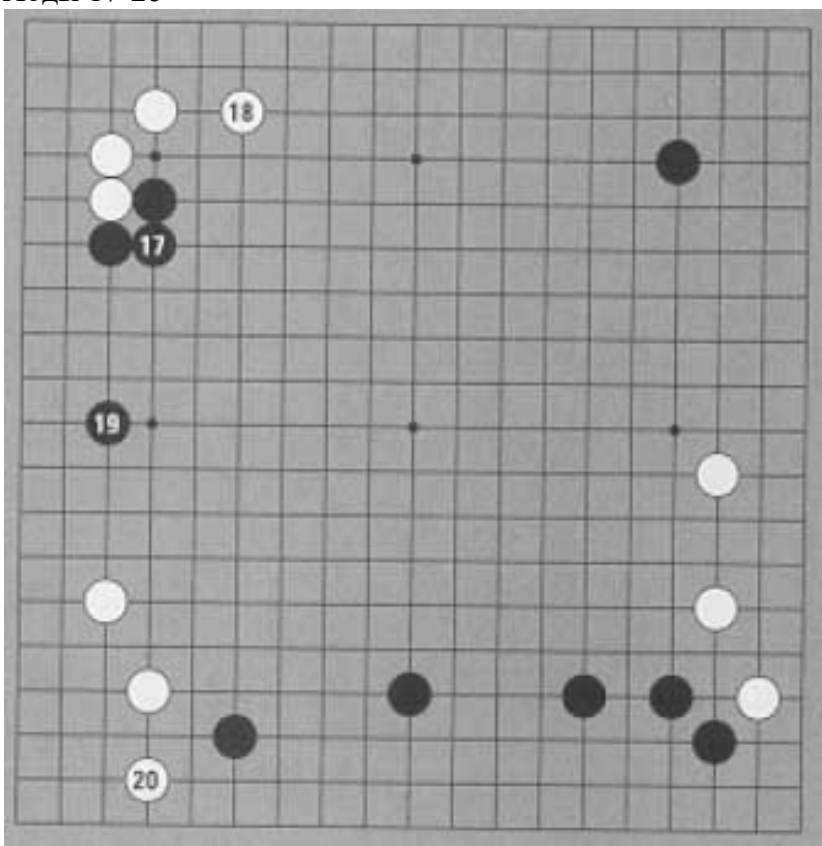
Также возможен вариант с хасами и давлением на белую группу.



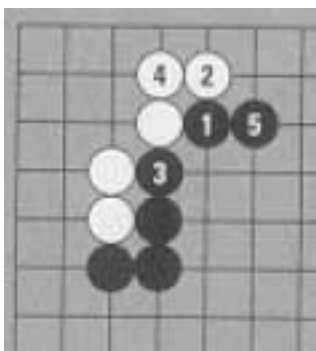
Раздел левой стороны

Черные сохранили сенте, теперь они используют эту возможность и соединяются ходом 17. После розыгрыша джосеки Белые укрепляют левый нижний угол.

Ходы 17-20



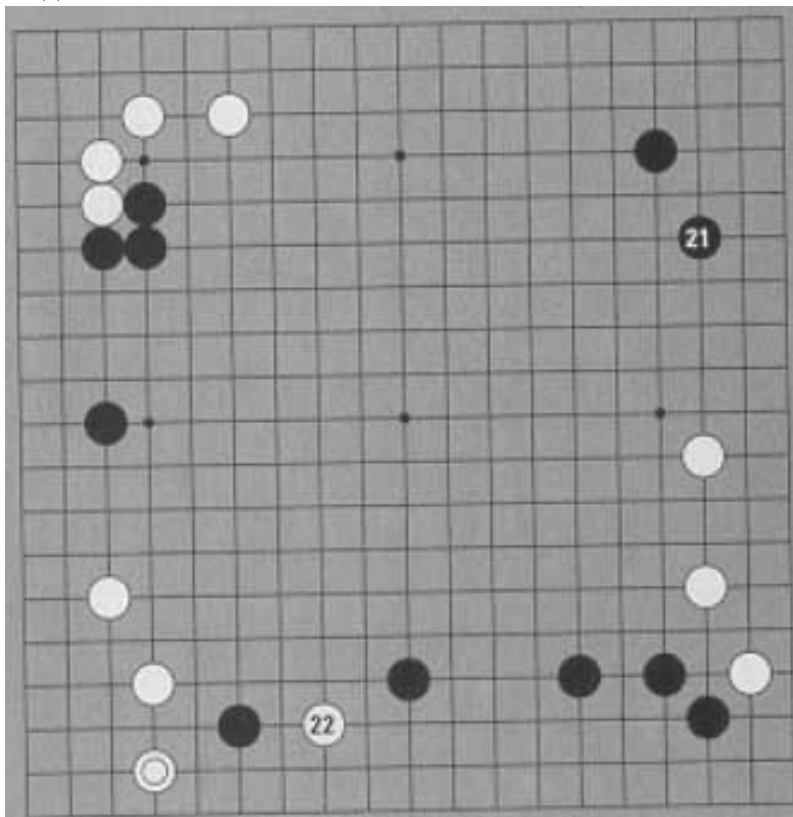
Ход 18 защищает от атаки и последующего запираения в углу.



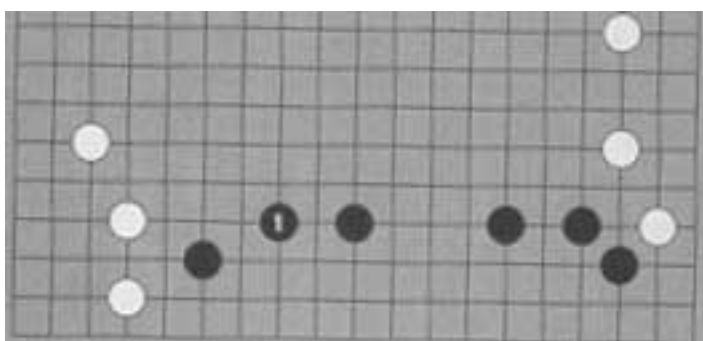
Вторжение

Ход 20 – неоднозначный. Он и укрепляет свою территорию, и нацеливается на вторжение. Но Ли проигнорировал его и сыграл в верхнем правом углу. Белые вторгаются 22.

Ходы 21-22



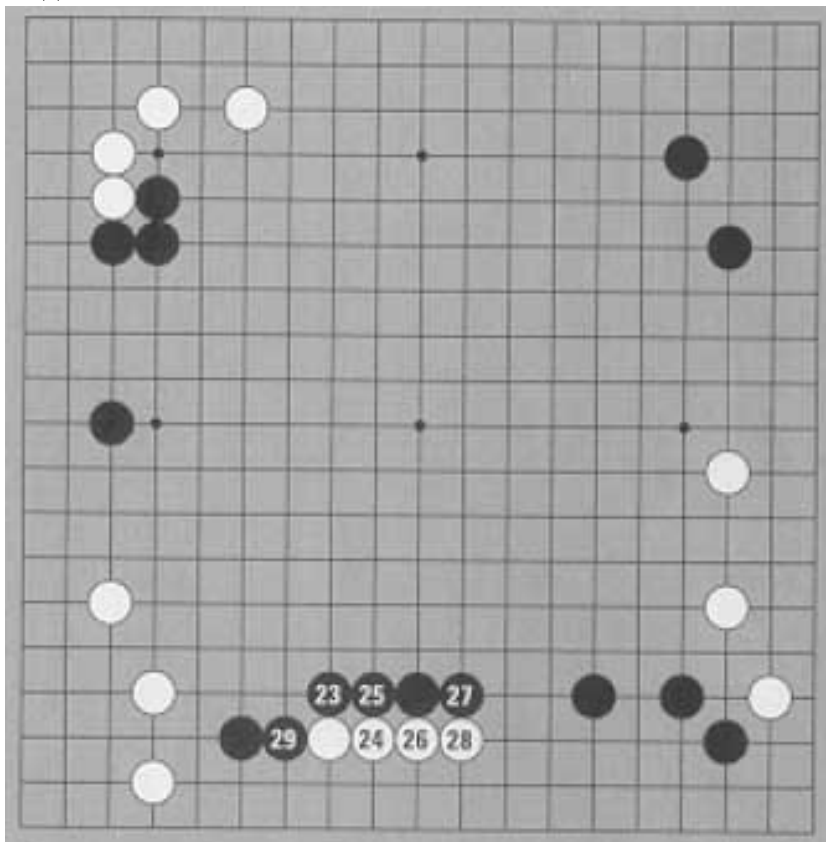
Черные могли бы закрепить область на нижней стороне вместо 21.



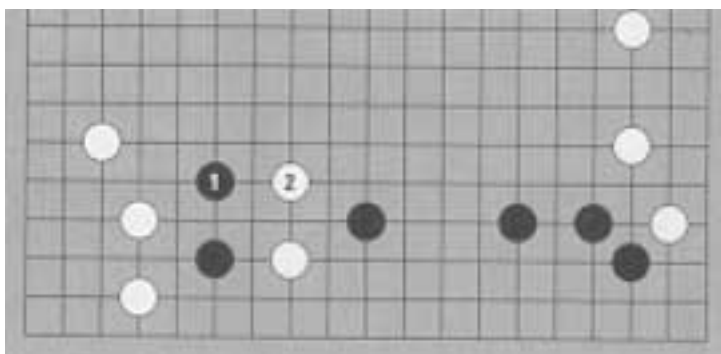
Построение плотности

Довольно таки сложно справиться с этим вторжением. Черные выбирают вариант с построением плотности на центр. После хода 29 Белые должны выживать внизу.

Ходы 23-29



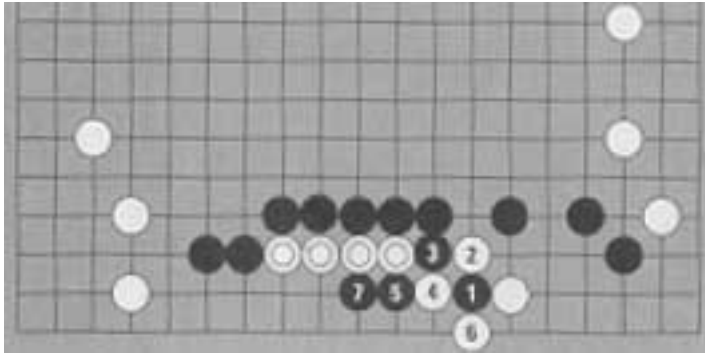
Вместо хода 23, Черные могут выпрыгнуть. После хода 2 кажется, что это Черные вторглись в область Черных.



Белые живут

Белые строят базу 30, затем защищаются 32. Группа может построить 2 глаза. Территория Черных была полностью разрушена, так что вторжение можно считать успешным.

Ход 32 необходим, иначе Черные захватят камни.

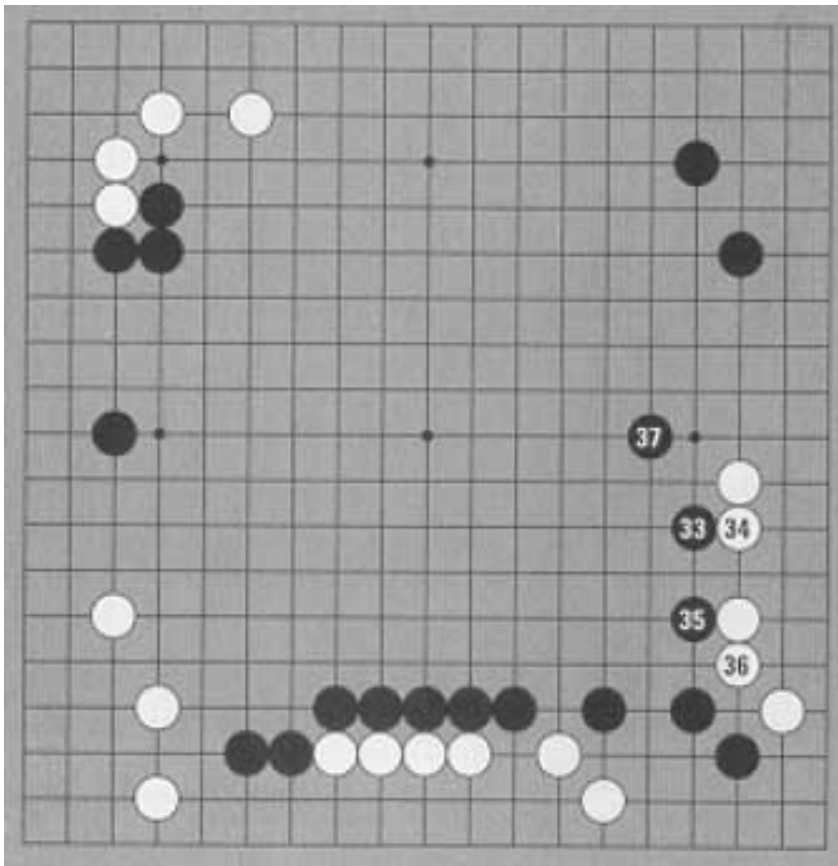


Стремление в центр

Если территория разрушена, может возникнуть ощущение большой потери. На самом же деле Черные тоже получили выгоду. Заставляя Белых выживать, Черные построили мощную плотность на центр. Если хорошо ее использовать, она может принести значительную прибыль.

Стратегия Черных направлена на территорию в центре. Ее необходимо защищать со всех 4х сторон, а это не легко. Однако если Белые заходят разрушить территорию в центре, Черные могут использовать плотность для серьезной атаки.

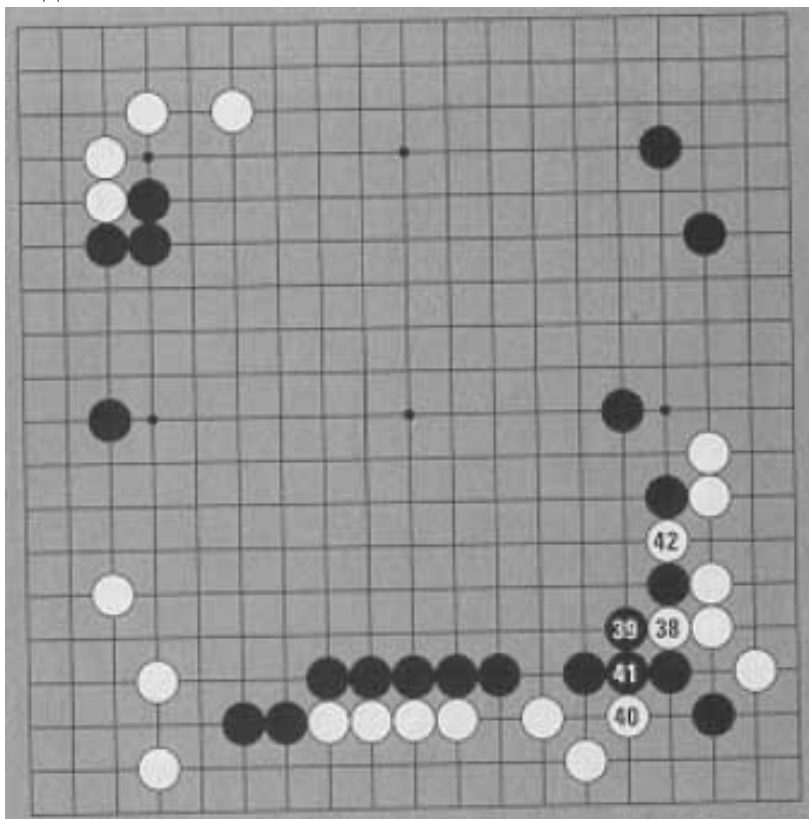
Ходы 33-37



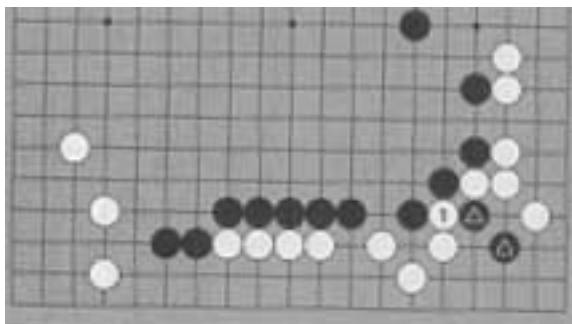
Баррикада

Белые пытаются прорваться ходами 38-40. Черные соединяются, Белые ставят атари 42.

Ходы 38-42



Если Черные не соединятся ходом 41, то Белые отрезают 2 камня и забирают угол.

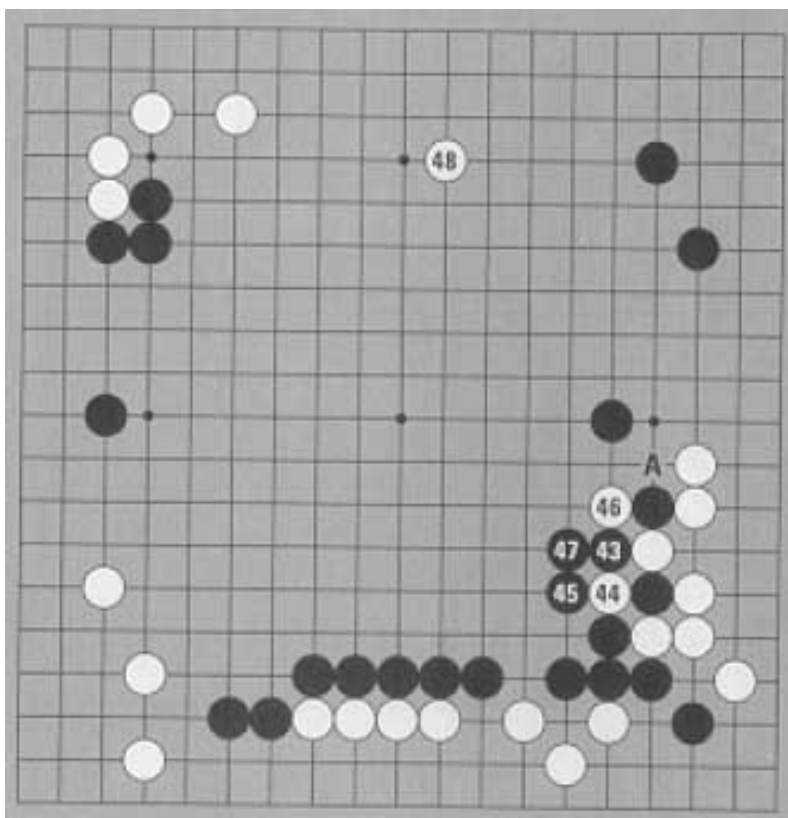


Последний большой пункт

Черные жертвуют камень, но зато блокируют центр. Это – хороший обмен. Иногда необходимо что-то пожертвовать, чтобы добиться своей большой цели.

После еще одного атари и соединения, Белые могут захватить камень, но вместо этого они занимают последний большой пункт на доске. (Представьте, если бы на этом месте был Черный камень, и сравните позиции.)

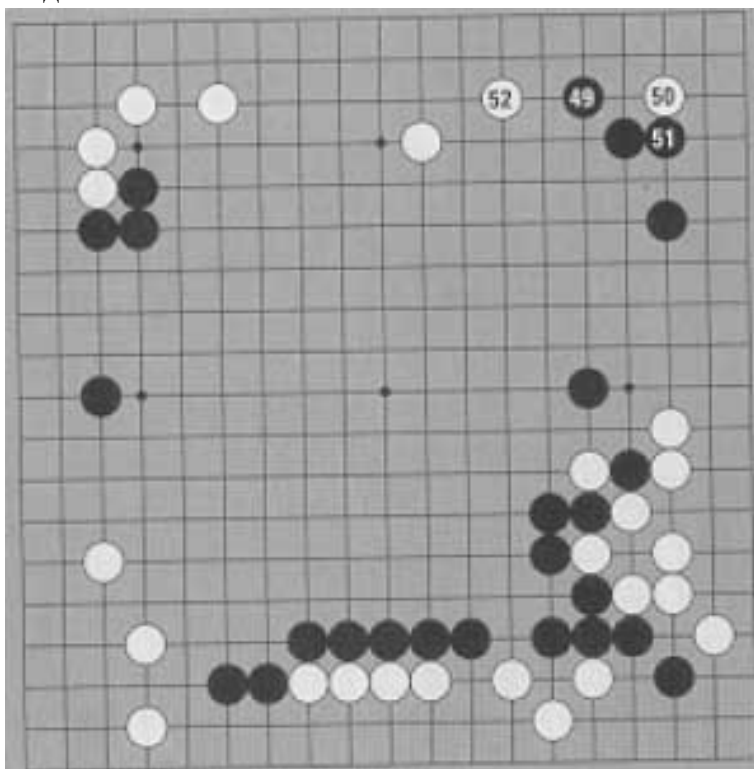
Ходы 43-48



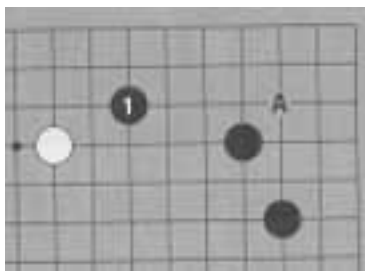
Укрепление угла

Черные закрепляют угол ходом 49. Белые вторгаются 50, но после блока 51 не могут там выжить. 50 – адзи, которое можно использовать позднее. Ход 52 одновременно добавляет очки и задействует адзи. В этот момент начальная стадия игры заканчивается. Начинается следующий этап – борьба групп.

Ходы 49-52



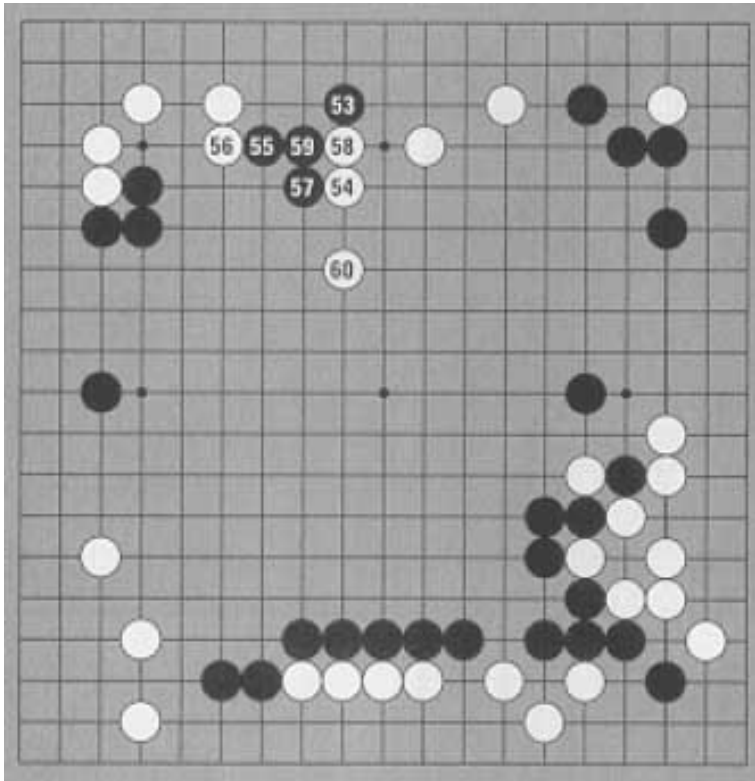
Вместо хода 49 Черные могли бы попробовать взять больше территории, но у Белых в такой позиции остается больше возможностей для успешного вторжения (например, в сан-сан).



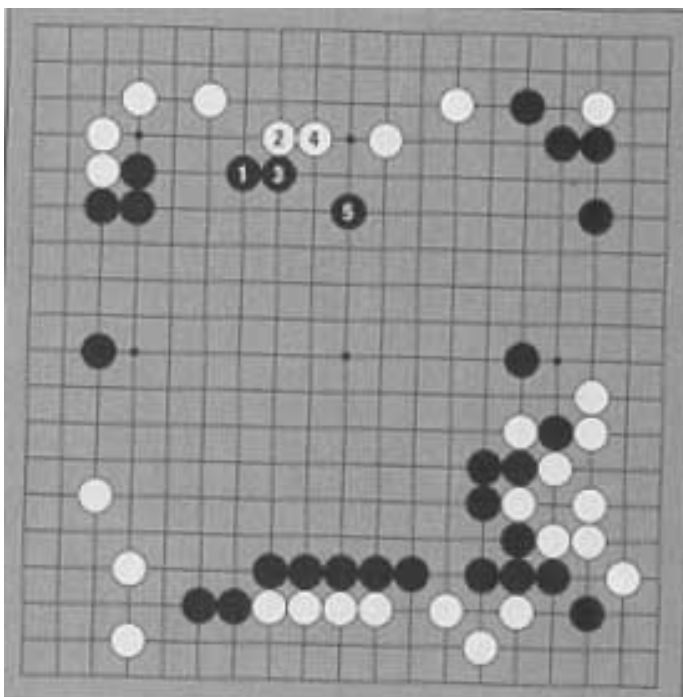
Вторжение и Атака

Черные начинают вторжение. Ли боится, что Белые получат слишком много территории.

Ходы 53-60



Что будет, если вместо вторжения Черные сыграют 1. Белые укрепляют территорию на верхней стороне, Черные создают влияние на центр. Такой способ игры иногда называют «космическим стилем».



Ход 53 на предыдущей диаграмме позволяет Белым начать атаку 54, и они несколько нейтрализуют плотность Черных в центре, которая пока что является их основным преимуществом. С другой стороны, ход 53 – разумный план, так как он не дает Белым получить больше территории.

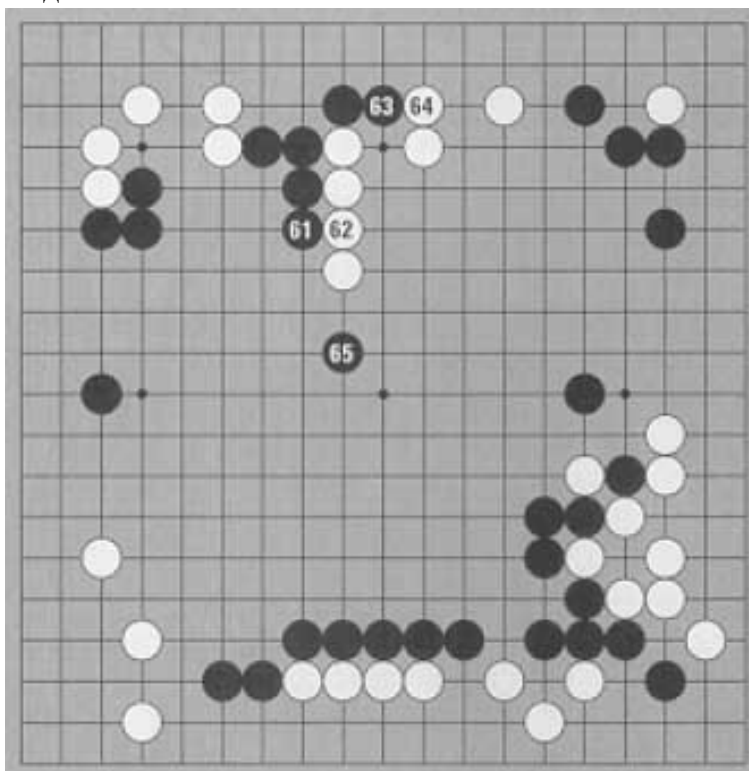
Если бы Белые смогли убить вторгшуюся группу, это принесло бы им несомненную выгоду. Однако играть с целью убийства неразумно. Белые получают хороший результат просто за счет атаки и выхода в центр.

Не пытайтесь убить группу, если не видите точно, как это произойдет.

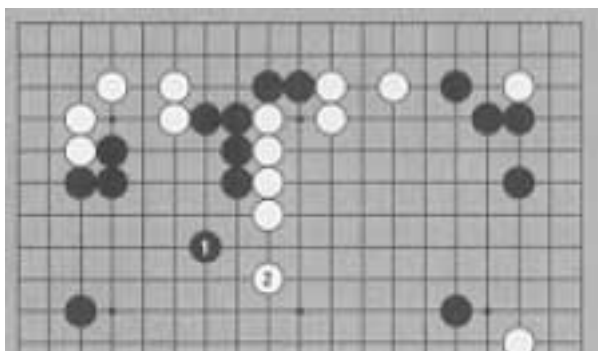
Черные знают о стратегии Белых

62 – хороший ответ на 61, так как иначе произошло бы разрезание. Ход 65 необходим. Черным необходимо заполнить центр, чтобы сравнять количество очков.

Ходы 61-65



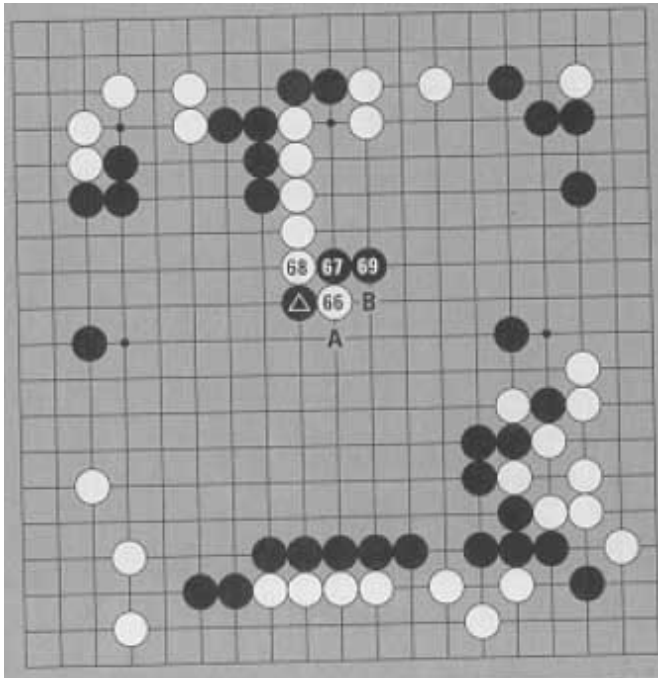
Если вместо 65 Черные играют кейму, Белые выпрыгивают в центр и разрушают весь потенциал Черных. Имея большой территориальный перевес, Белые могут легко выиграть.



Разрезание

После хода 65, Белым трудно что-либо сделать в центре. В ответ на ход 66 Черные разрезают камни. Такая игра несет в себе силу, так как Черные могут эффективно использовать плотность.

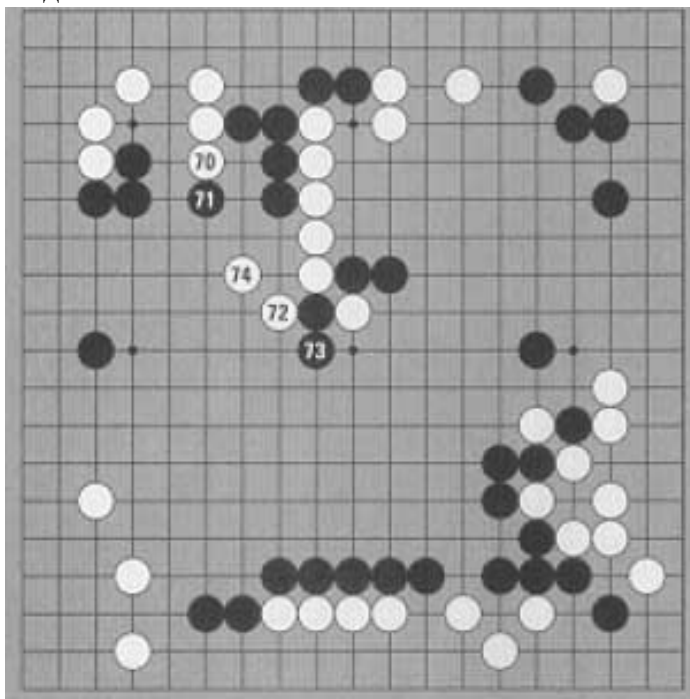
Ходы 66-69



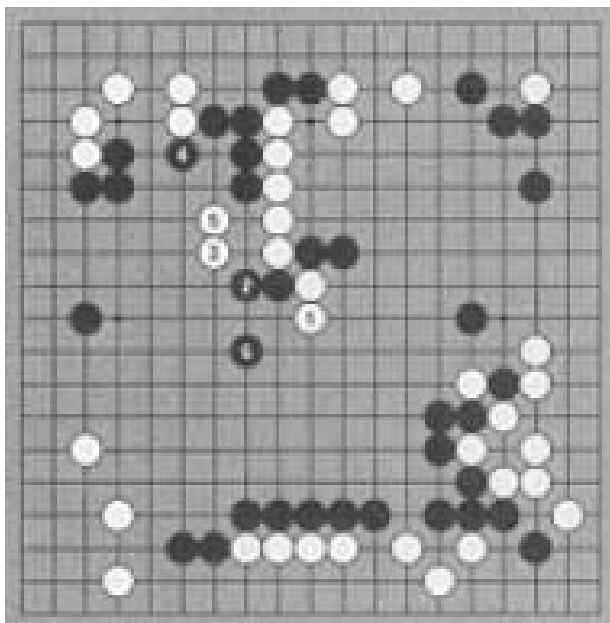
Отдать один камень

Белым приходится отдать этот камень. Сначала происходит обмен ходами 70-71 (создается возможность для разрезания), затем используют камень в центре, чтобы выползти.

Ходы 70-74



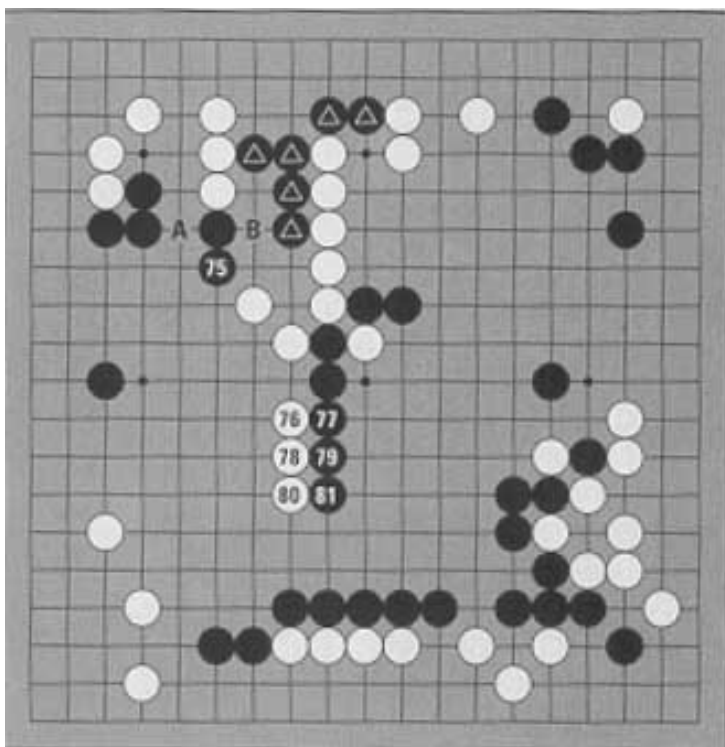
Если вместо хода 72 Белые удлиняются ходом 1, Черные отвечают 2. Белым необходимо выскочить ходами 3-5. Тогда Черные играют 6, и 2 камня Белых становятся практически беспомощными из-за окружающей плотности Черных.



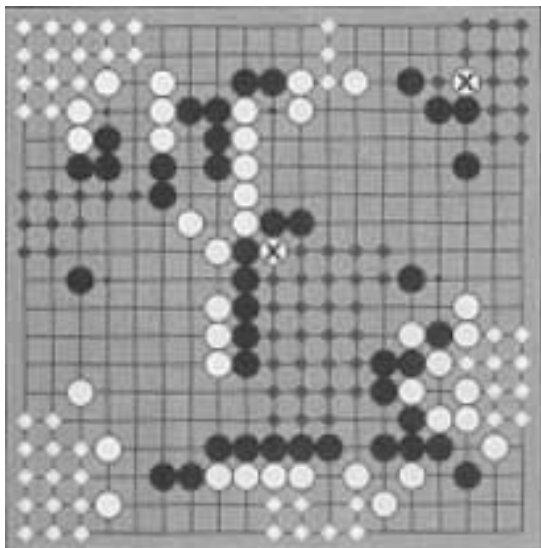
Черные строят территорию в центре

Ход 75 предотвращает отрезание отмеченных камней (А или В). 76 нацелен на уменьшение территории в центре. После хода 81 формирование центральной территории Черных практически завершено. Черные получили там около 30 очков и теперь счет в игре практически равный.

Ходы 75 -81



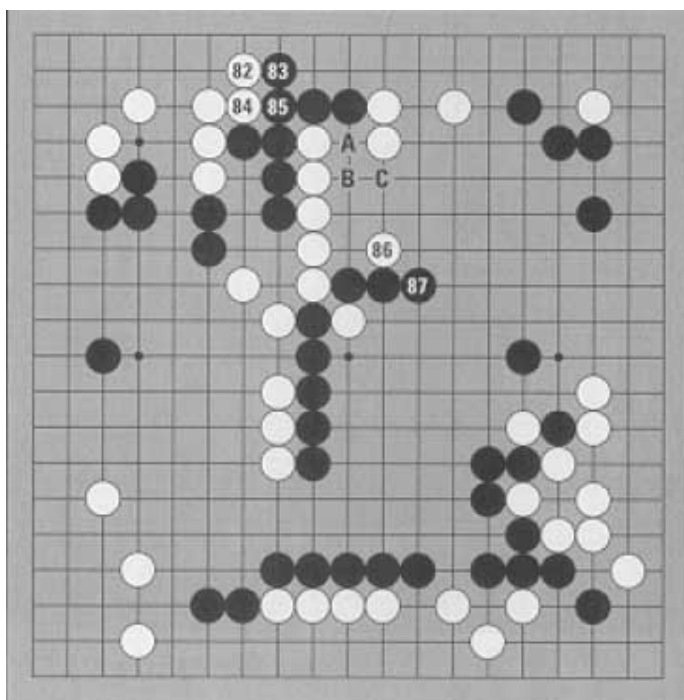
Давайте посчитаем, сколько примерно территории у каждого игрока. Белый левый верхний угол и Черный правый верхний угол практически равны (примерно по 15 очков). Территория Черных на левой стороне и территория Белых на правой стороне также примерно одинаковы (приблизительно по 10 очков). Территория Белых в нижнем левом углу, на нижней стороне и какие-либо очки на верхней стороне в сравнении с центральной территорией Черных – решающий момент партии.



Блокировка разрезания

С точки зрения опытного игрока, границы территории практически оформлены. Ход 82 угрожает разрезанием, поэтому Черные защищаются. Ход 86 – защита от разрезания (Последовательность ходов А, В, С).

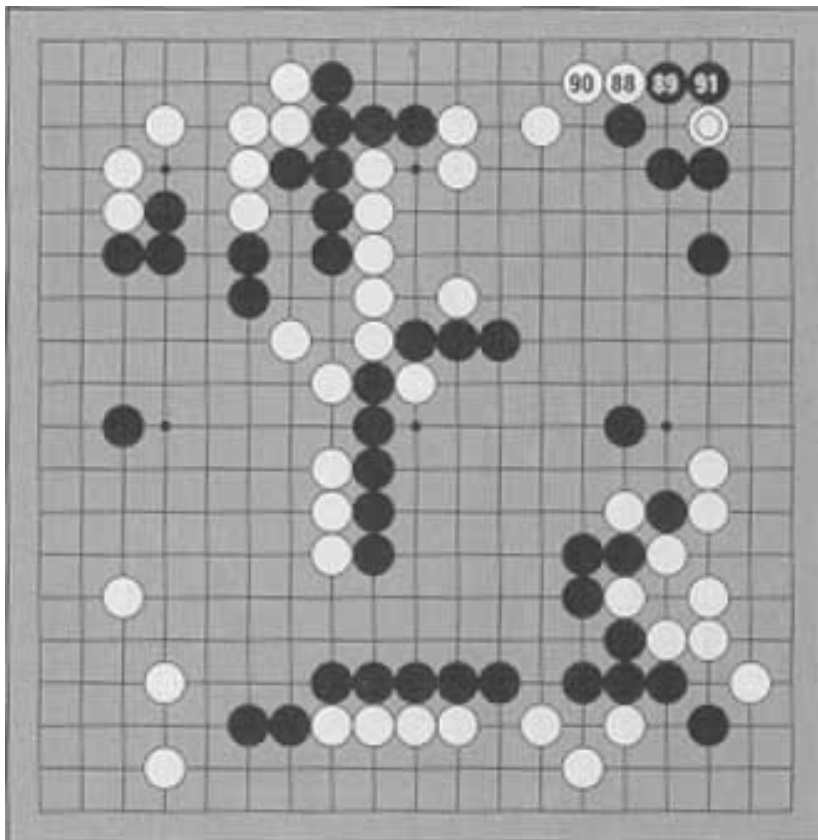
Ходы 82-87



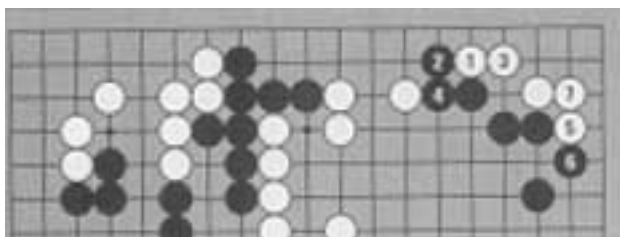
Пробуждение адзи

Ход 88 активирует отмеченный камень. Этот камень ничего не стоил для Белых в начале игры, а теперь он помогает уменьшить территорию Черных в углу – умелый прием со стороны Джеонга. Ход 89 – единственный возможный ответ.

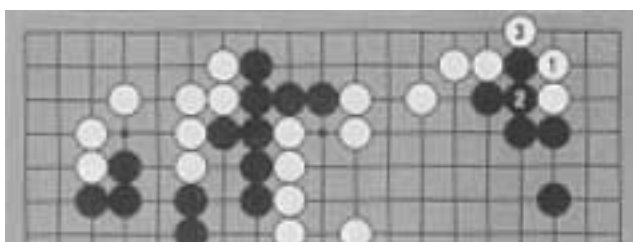
Ходы 88-91



Если Черные играют хане с другой стороны (2), Белые строят живую форму (последовательность 3-7).



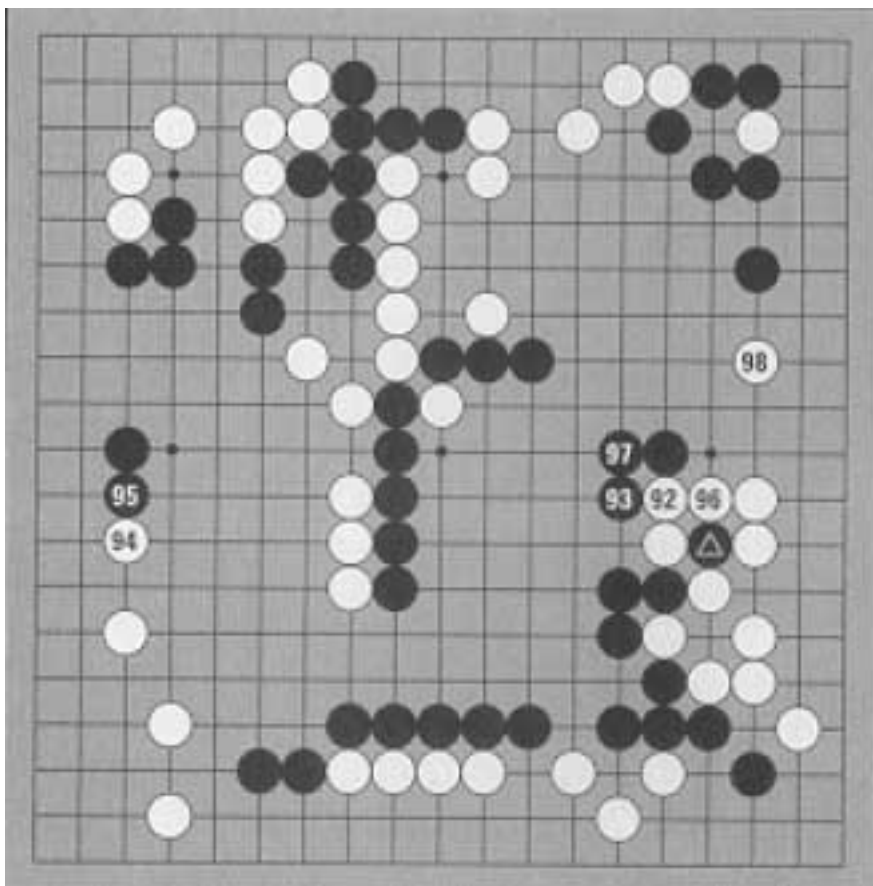
Если Черные игнорируют ход 91, Белые пробираются в угол.



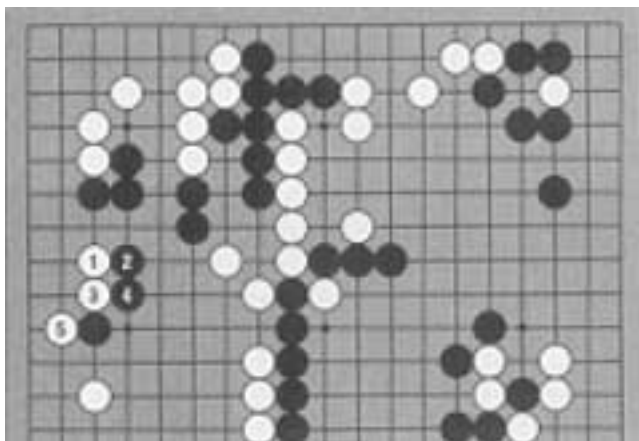
Приближение конечной стадии

Основная борьба середины игры подходит к концу. Сейчас ход белых, и они пользуются возможностью сыграть 92. Черные блокируют 93, Белые прыгают 94. На этом этапе игры 94 – большой ход, который имеет хорошие продолжения. После 95-97, Белые занимают еще один большой пункт 98.

Ходы 92-98



Если Черные не делают ход 95, то Белые могут отобрать территорию на левой стороне. Необходимость отвечать, свидетельствует о том, что 94 – большой ход.



Плотность

Цель игры всегда одна: получить больше очков, чем соперник. Как достичь этой цели – более сложный вопрос. Существует два основных способа захвата территории – напрямую – окружение территории, - и косвенно – получение территории на атаке. Второй способ может оказаться очень эффективным, так как Вы будете делать большие ходы, а ваш соперник - мелкие. При хорошей атаке Ваши ходы позволят увеличить Вашу территорию (или уменьшить территорию противника), в то время как соперник спешно строит жизнь. «Плотность» - важнейший элемент эффективной атаки и непрямого метода получения территории. Но очень сложно дать четкое определение плотности. Важно уметь различать плотность и просто плотную позицию.

Плотность имеет несколько отличительных признаков. Во-первых, это четко соединенные камни, направленные на неразыгранную часть доски, на которую они оказывают некоторое влияние. Затем, при атаке, Вы гоните слабые камни противника по направлению к Вашей плотности, в это время Вы создаете территорию со стороны Ваших атакующих камней. Другая техника – построение очень большой области влияния из плотных групп, где противник обязан вторгнуться, и Вы вновь начинаете атаку.

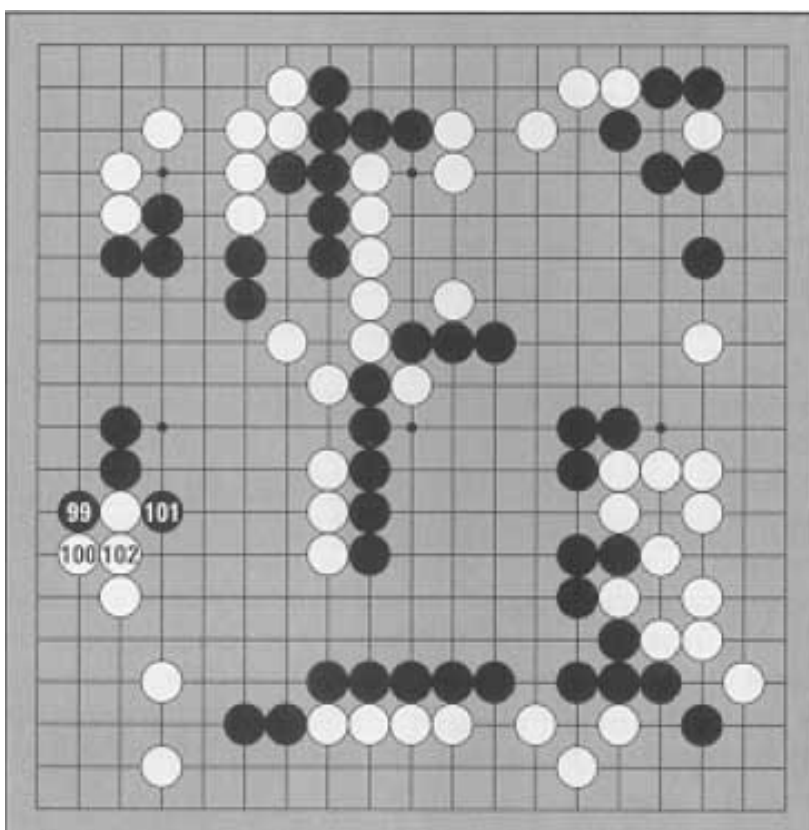
Плотность подобна долгосрочным инвестициям. Вы не получаете «наличность» сразу, но постепенно начинаете наслаждаться прибылью. С другой стороны, если Вы допускаете ошибку, то можете даже и потерпеть неудачу. Использование плотности означает возможность получать выгоду от того, что противнику приходится делать мелкие ходы, обеспечивать безопасность для своей группы в области, где у Вас плотная позиция. Если Вы не можете сделать это или заставить противника расплачиваться за последствия, значит, Ваша плотность неэффективна.

Йосе

Границы территории будут окончательно оформлены на этом этапе игры.

Черные играют хане 99, Белые блокируют 100, затем Черные дают атари и Белые соединяются.

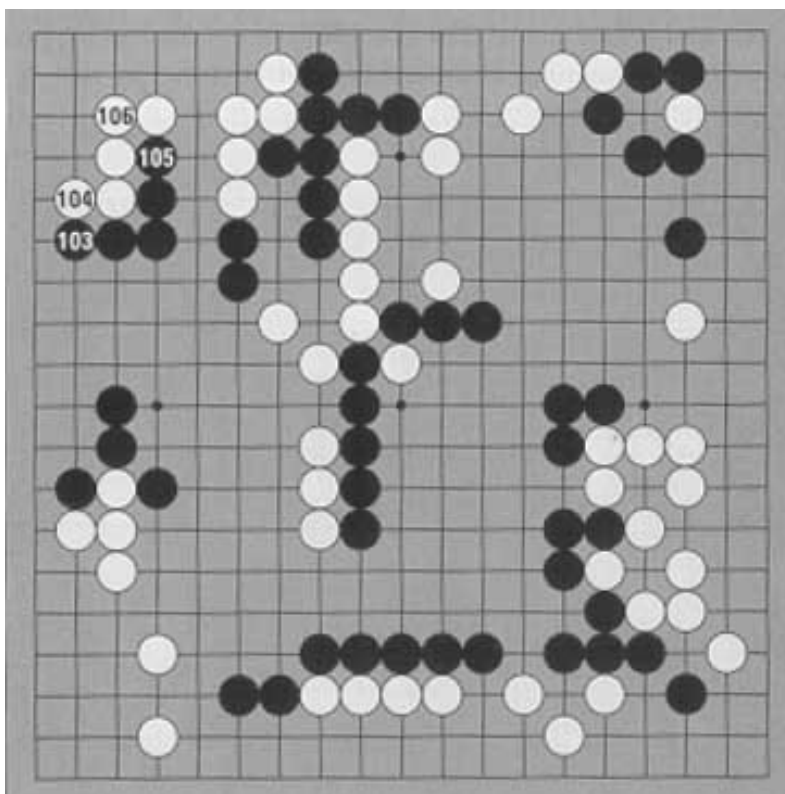
Ходы 99-102



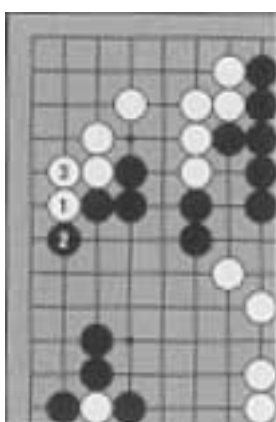
Защита левого верхнего угла

Черные опускаются 103, Белые закрываются 104. После 105 Белые обязаны соединиться 106.

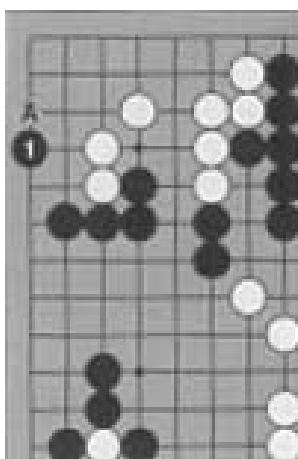
Ходы 103-106



Ход 103 – большой йосе-ход. Если бы туда пошли белые, то они получили бы много очков.



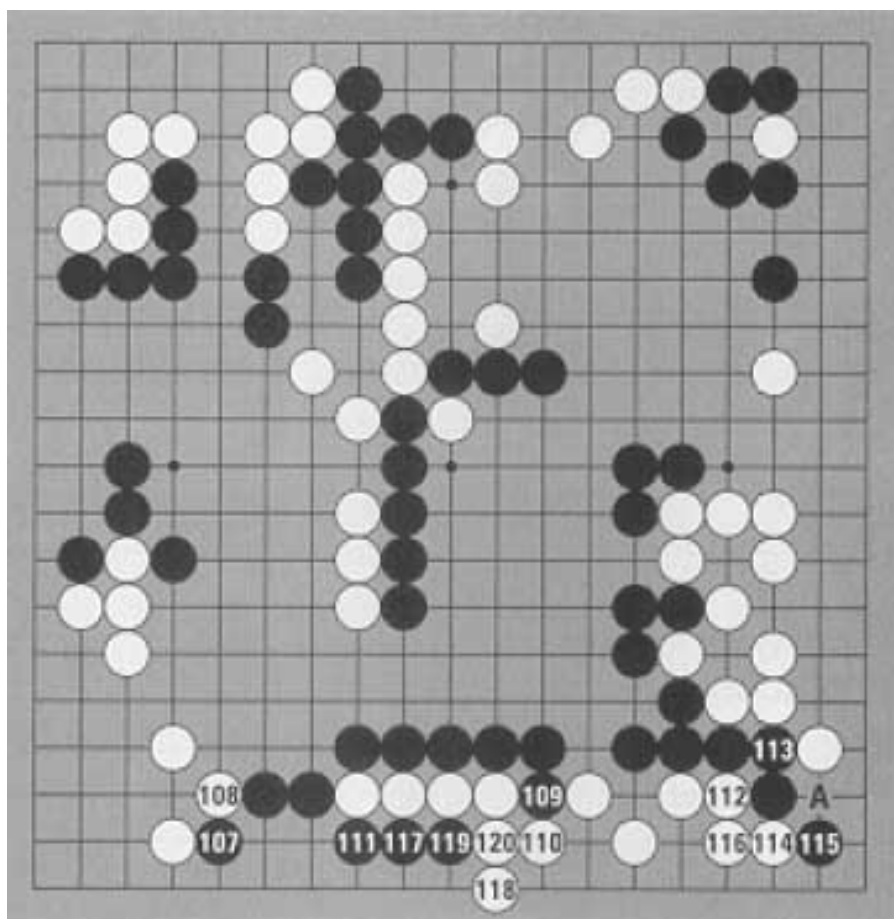
Если Белые не отвечают на ход 103, Черные разрушают территорию в углу.



Завершение на нижней стороне

Черные захватили инициативу. Теперь они переходят на нижнюю сторону и играют последовательность ходов 107-111. Черные намерены уменьшить территорию Белых и закончить с этой областью. Ход 112 угрожает разрезанием, поэтому Черные соединяются 113. Далее белые играют хане и затем соединяются (114-116). Черные оставляют пункт разрезания А и делают ход 117 угрожая захватом камней после разрезания в пункте 120. 118-120 соединяют камни.

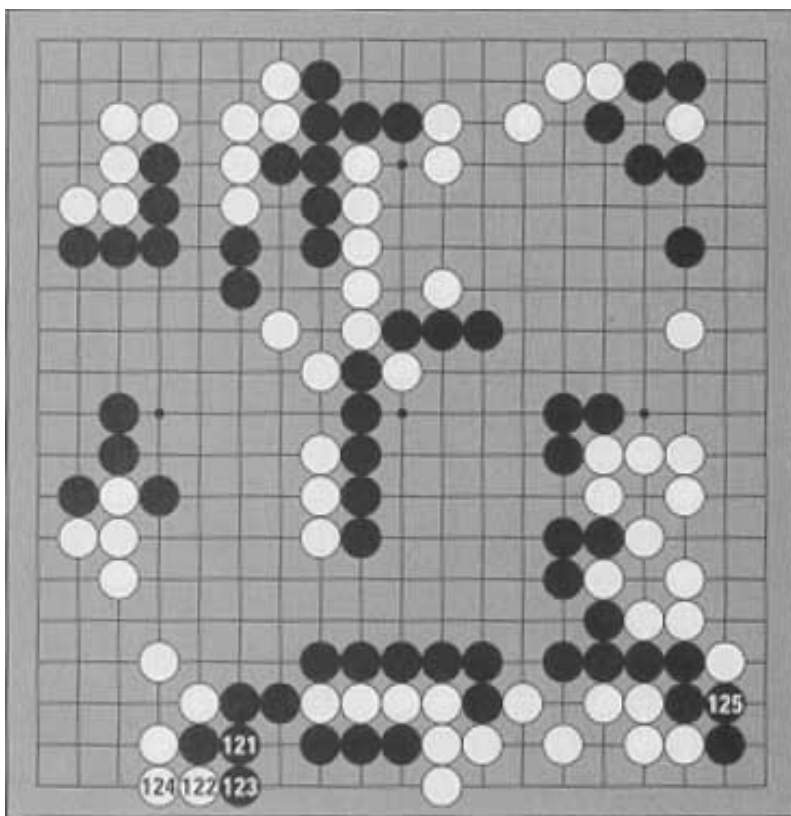
Ходы 107-120



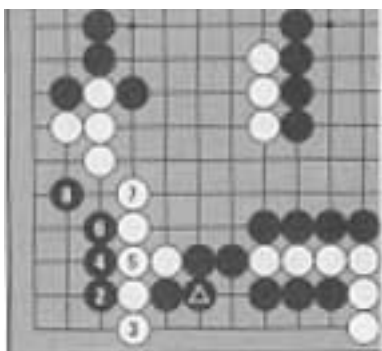
Черные ждут своего шанса

Черные соединяются 121, не давая Белым захватить один камень. У Черных есть план дальнейшего развития. Опасаясь его, Белые соединяются. Получая сенте, Черные возвращаются к пункту разрезания и делают ход 125.

Ходы 121-125



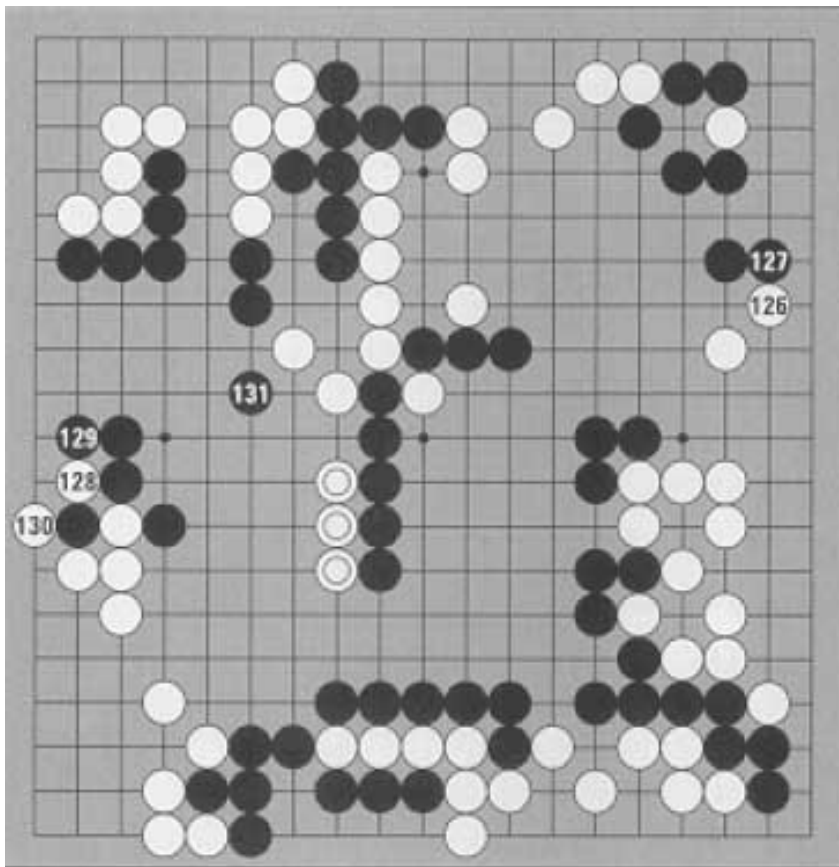
Если Белые игнорируют ход 122 и разрезают в 125, Черные используют силу отмеченного камня и вторгаются в угол.



Ловкое завершение

Ход 126 – сенте, так как Черным необходимо закрыться. Захват камня (128-130) стоит около 10 очков. Ход 131 расширяет границы территории и угрожает отрезанием отмеченных камней.

Ходы 126-131



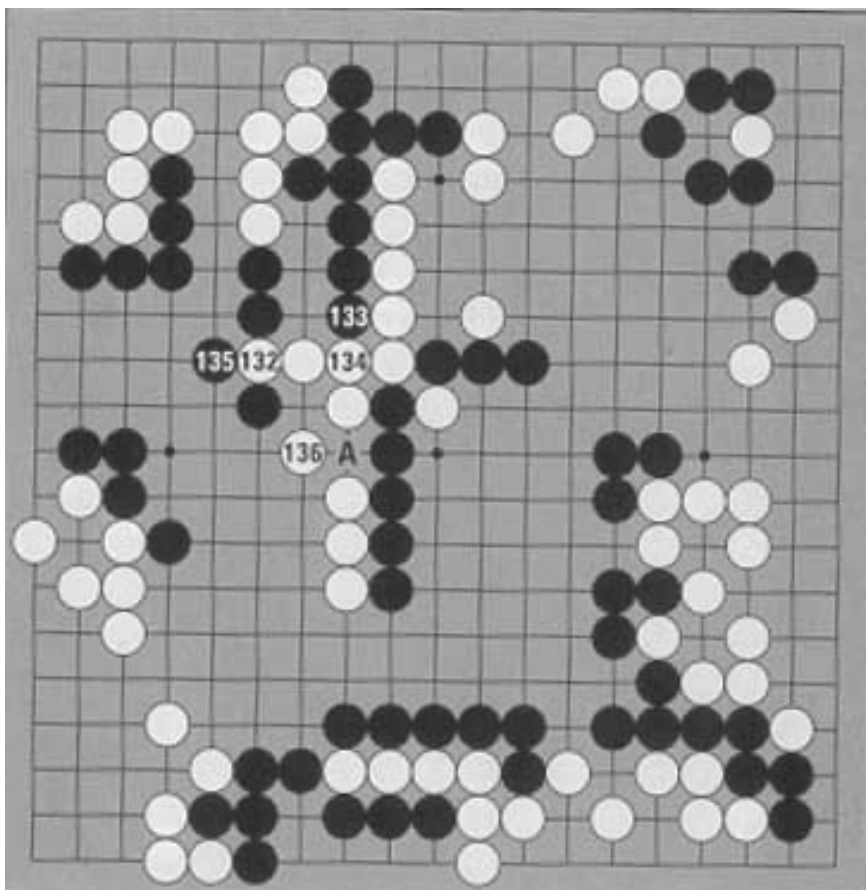
Очень сложно определить точную стоимость каждого хода в йосе. Следует учитывать то, что приобретает один игрок, и чего лишается другой, а также относительную ценность в контексте общей позиции. Для начала, важно знать, где обычно находятся большие йосе-ходы:

- возле края доски
- одновременно увеличивающие вашу территорию и уменьшающие территорию соперника
- сенте-ходы или угрозы чего-либо
- быстрый захват

Защита от разрезания

После хода 132, Черные угрожают разрезанием 133, а затем закрываются в 135. 136 защищает от разрезания в пункте А.. Всегда следите за пунктами разрезания и стабильностью групп во время йосе. Когда вы концентрируетесь на территории очень легко потерять все из-за одной ошибки.

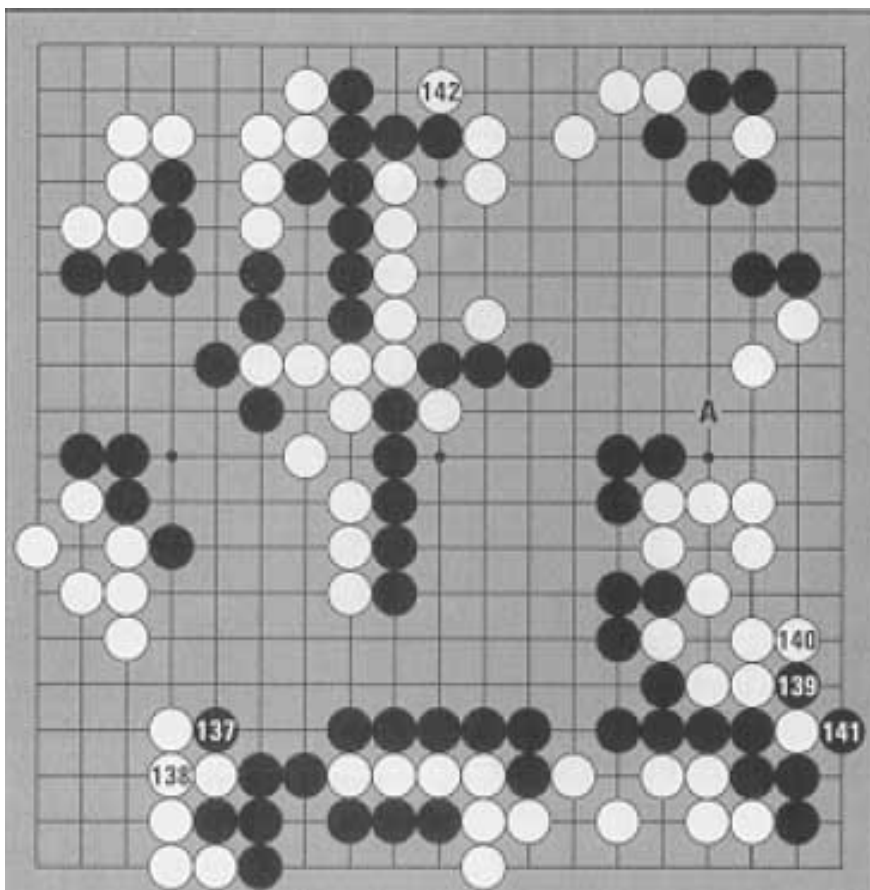
Ходы 132-136



Возможности Белых

Атари 137 – сенте. Белым приходится соединяться. Черные захватывают камень (139-141), Белые забирают инициативу и играют 142. Это называется обратное сенте (то есть, сенте для обоих игроков). Белые делают этот ход в расчете на победу. Джеонг подсчитал, что у Белых примерно 58, а у Черных – 60 очков. Однако следует помнить, что у Белых есть коми и фактически они впереди на 2-3 очка. Следовало ли Белым защищаться в А вместо хода 142?

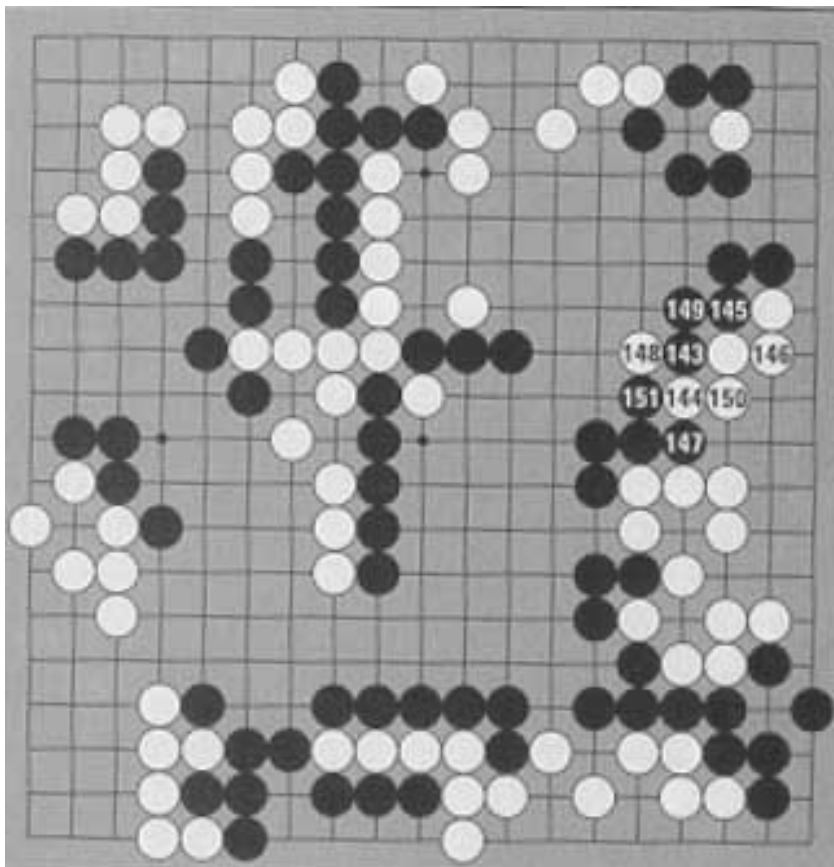
Ходы 137-142



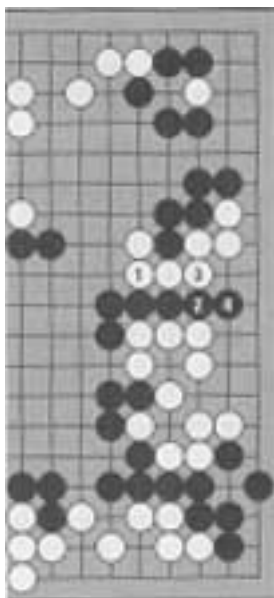
Финальная борьба в центре

Ситуация выглядит неясной и черные делают ход 143. Черные намерены получить немного очков и перевернуть ход игры. Разыгрывается последовательность 144-151, где камень Белых отрезается.

Ходы 143-151



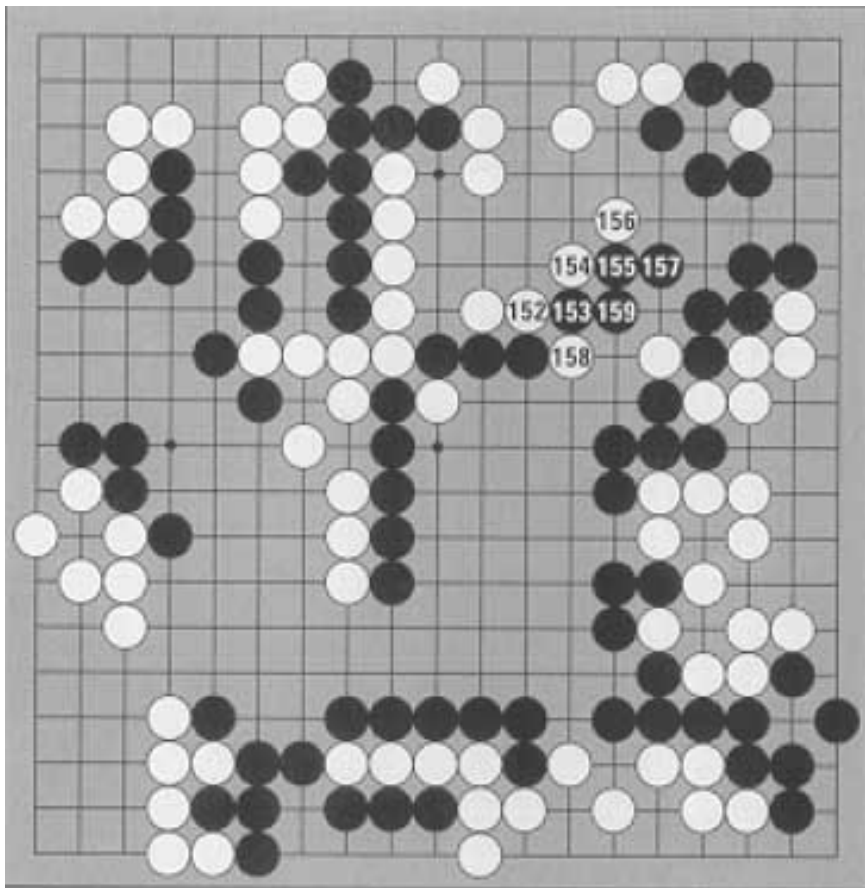
Если вместо 150 Белые соединяются с камнем, то Черные пробираются внутрь территории.



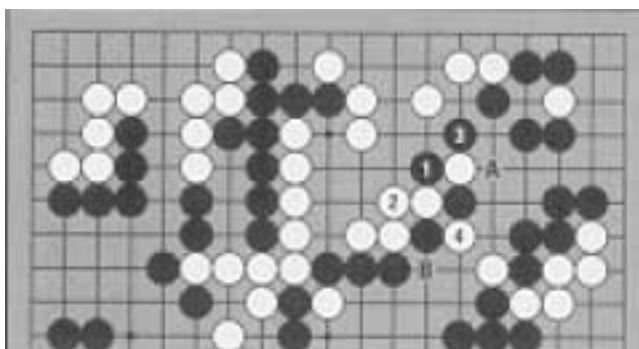
Территория Черных раздувается

Белые удлиняются 152 с целью уменьшения территории Черных в центре. После 157 Белые играют атари и Черные соединяются.

Ходы 152-159



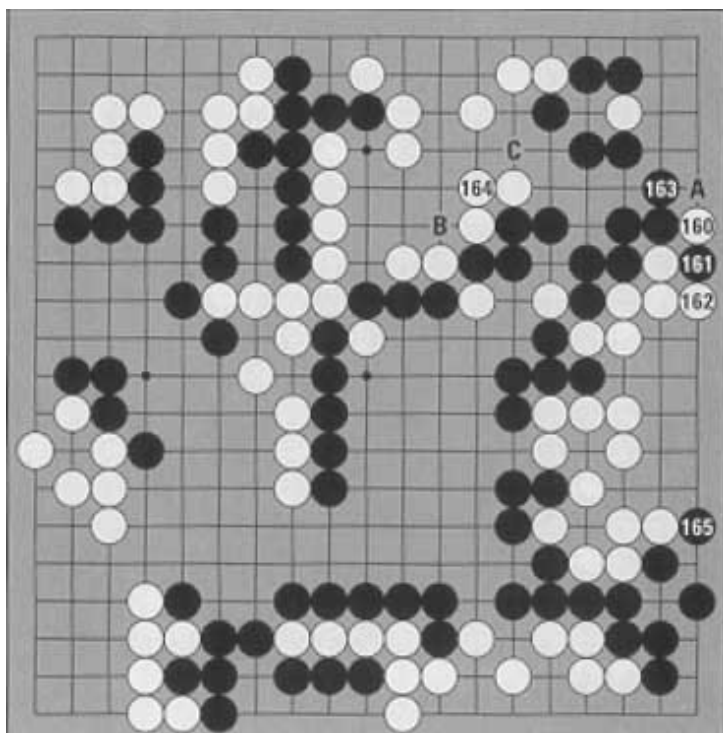
Если вместо 157 Черные играют атари 1, Белые после хода 3 дают двойное атари 4. Черные могут захватить камень в А, но после этого Белые разрушат больше территории, захватив камень в В.



Хане по первой линии

Белые играют хане 160. Обычно далее просто блокируют А. Но здесь Черные вбрасывают камень 161 (впоследствии этот ход сократит количество даме Белых и заставит их соединиться внутри собственной территории). Белые соединяются 164, Черные получают сенте и играют хане 165. Как правильно ответить на этот ход?

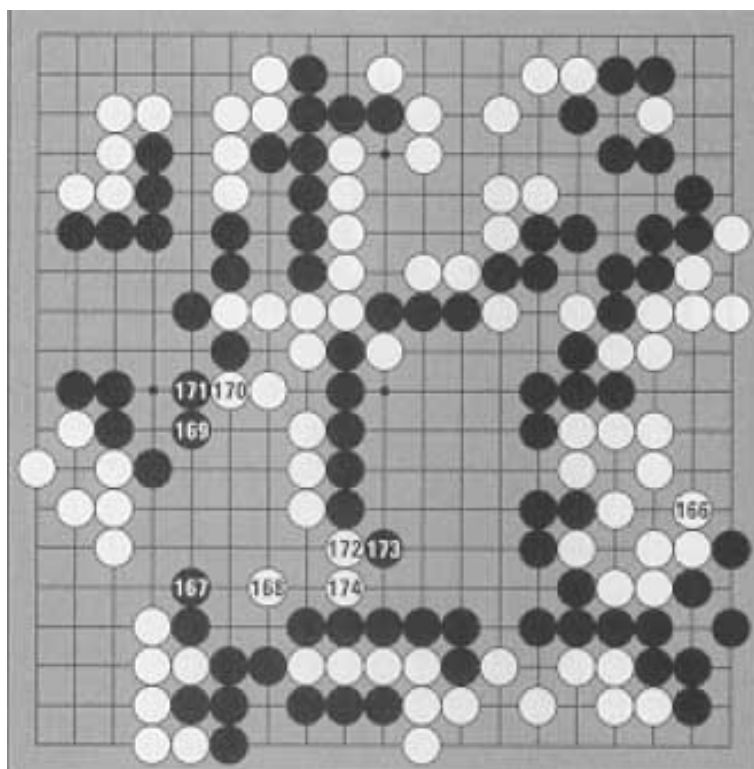
Ходы 160-165



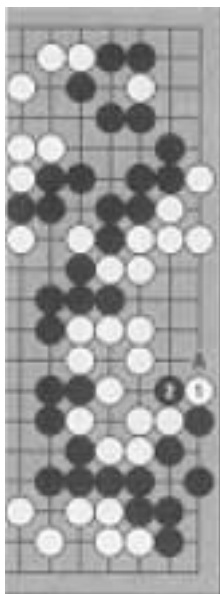
Правильный ответ

166 – лучший ответ. Черные продлеваются 167, надеясь получить немного очков в центре, но кейма 168 предотвращает это. 169 закрепляет территорию слева. 172-174 несколько уменьшает центр.

Ходы 166-174



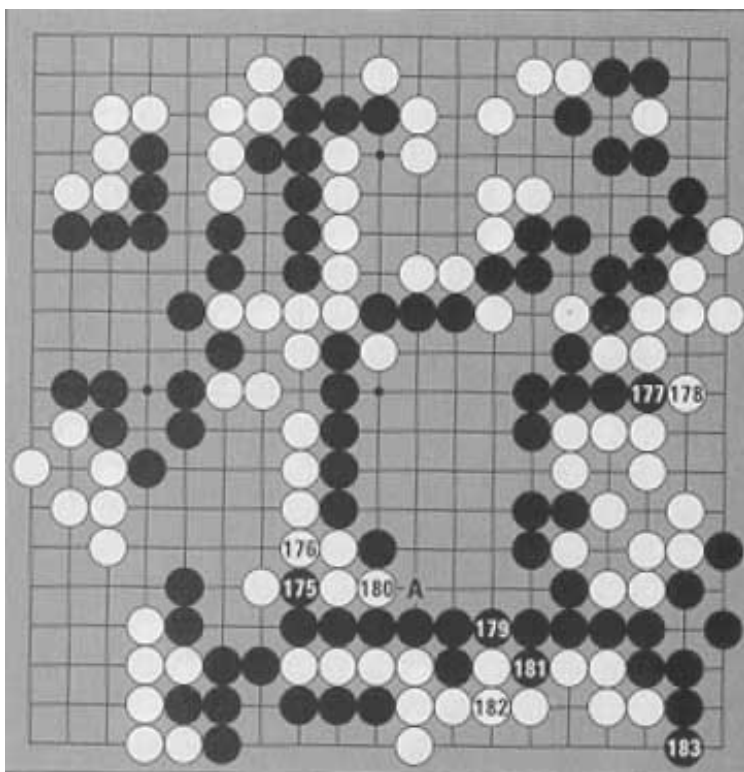
Если вместо 166 Белые ходят 1, то Черные начнут ко-борьбу. Если Черные выигрывают ко, территория на правой стороне практически полностью разрушается. Это ко слишком опасно для Белых и они продлеваются.



Сенте перед блоком

Белым приходится отвечать на ходы 175 и 177. Затем Черные переходят к своим слабым пунктам в центре и соединяются 179. После 180 кажется, что нужно блокировать в А, Но вместо этого Черные играют 181 и 183.

Ходы 175-183



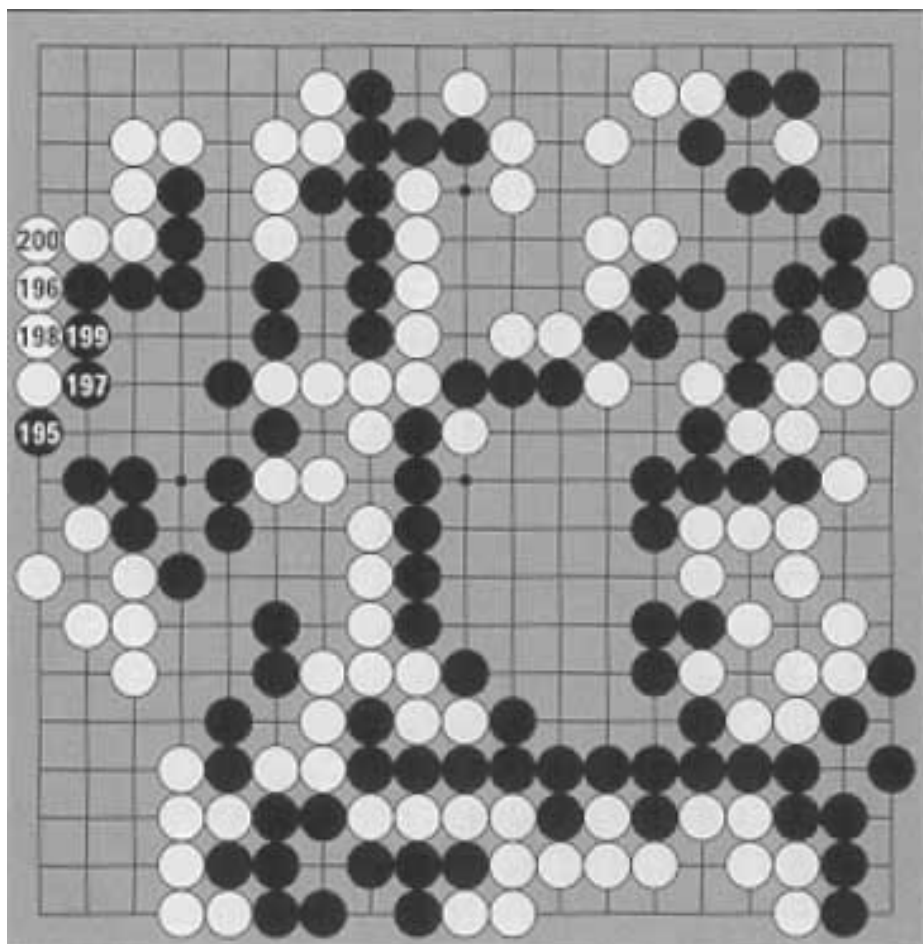
В этот момент у Черных 67 очков. У Белых – 61 очко, 2 возможных захвата ко и коми. Выглядит как партия на 0.5 очка, но неожиданно Белые «вытаскивают кролика из шляпы» - ход 194. Черные не могут захватить камень, поскольку A и B – миаи.

Подсчет очков во время партии называется оценкой позиции. Чтобы проводить ее хорошо, требуется много опыта. Здесь следует не только вести подсчет территории, но и уметь адекватно прогнозировать относительно границ будущей территории. Иногда сложно определить, где живые, а где мертвые камни. Пытайтесь считать очки, проводя воображаемые линии границ.

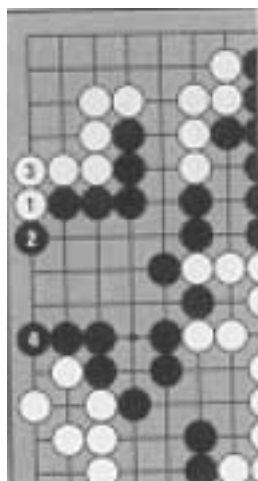
Победа Белых близится

Ходами до 200 Белые значительно уменьшают территорию Черных. Остаются последние малые йосе-ходы. После хода 194 равная игра превратилась в победу Белых.

Ходы 195-200



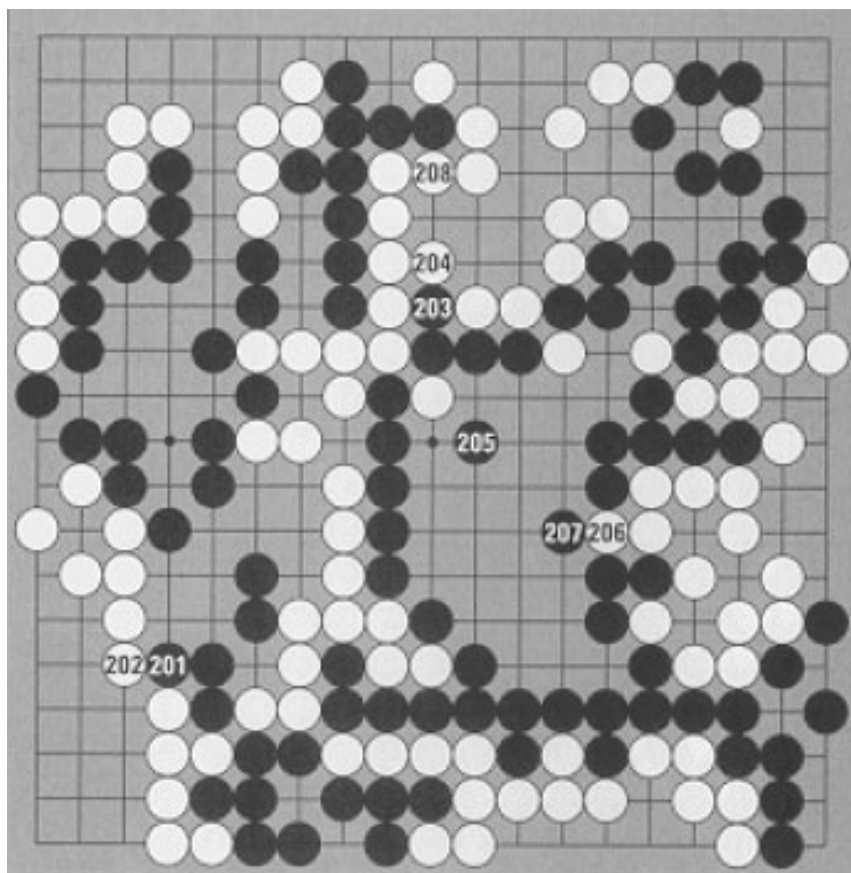
Черные не предполагали, что Белые сделают ход 194. Они надеялись на хане 1. Затем после соединения камней, Черные сыграли бы 4. Такая последовательность принесла бы им на 4 очка больше, чем в реальной партии.



Мелкие ходы

Черные проталкиваются 203, затем защищаются 205. Белые пролезают 206, Черные закрываются 207, Белые тоже закрываются 208.

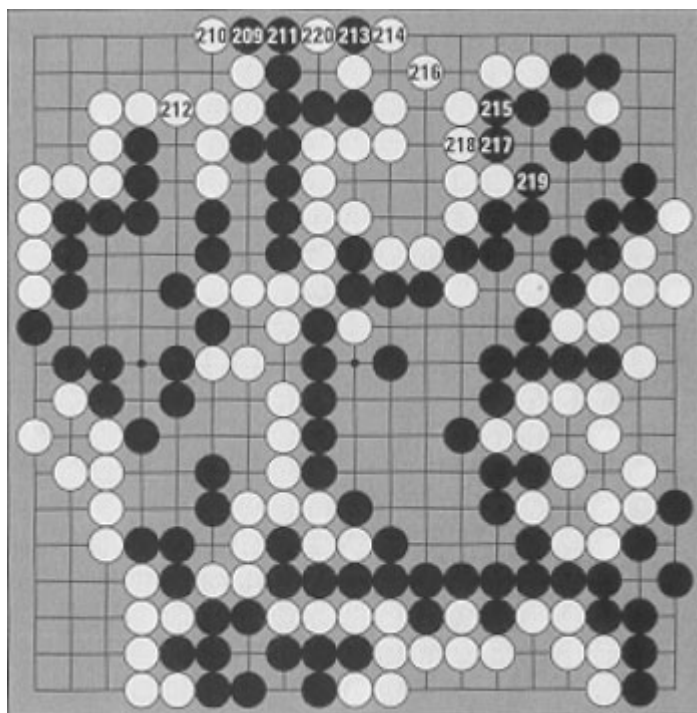
Ходы 201-208



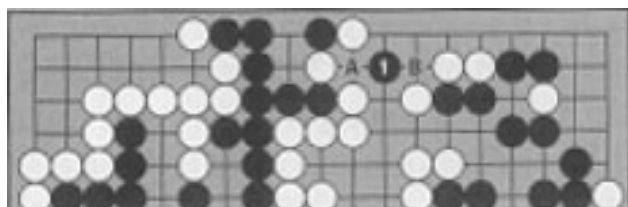
Завершение на верхней стороне

Черные ставят хане 209, оба игрока закрываются. Черные отыгрывают в 213, Белые блокируют 214. Ход 215 требует обязательного ответа. Черные завершают формирование границы территории ходами 217 и 219. Белые забирают камень 220, этот ход стоит 2 очка.

Ходы 209-220



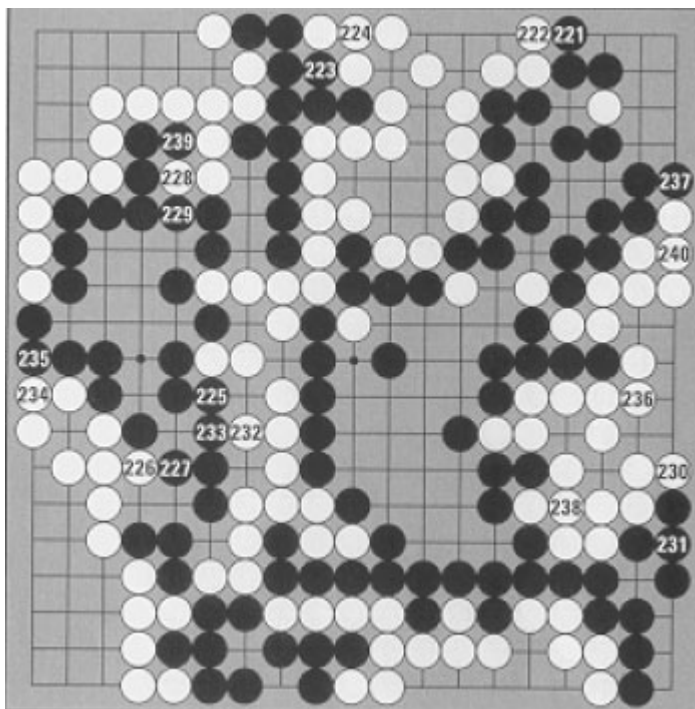
Если Белые игнорируют ход 215, Черные играют 1, отрезая либо в А, либо в В.



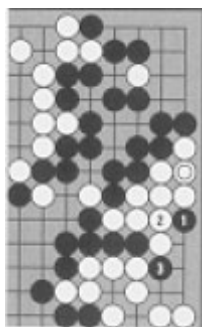
Игра окончена

Ход 225 дает одно очко. Ходы 226, 228, 230 и 232 – одноочковые сенте за Белых.
Соединение 236 – обязательный ход (из-за вбрасывания камня Черными на 161 ходу).
Белые закрывают ко 238, остается еще одно ко в 240, но у Черных недостаточно ко-угроз, и они занимают нейтральный пункт 239. Белые забирают это ко и игра окончена.

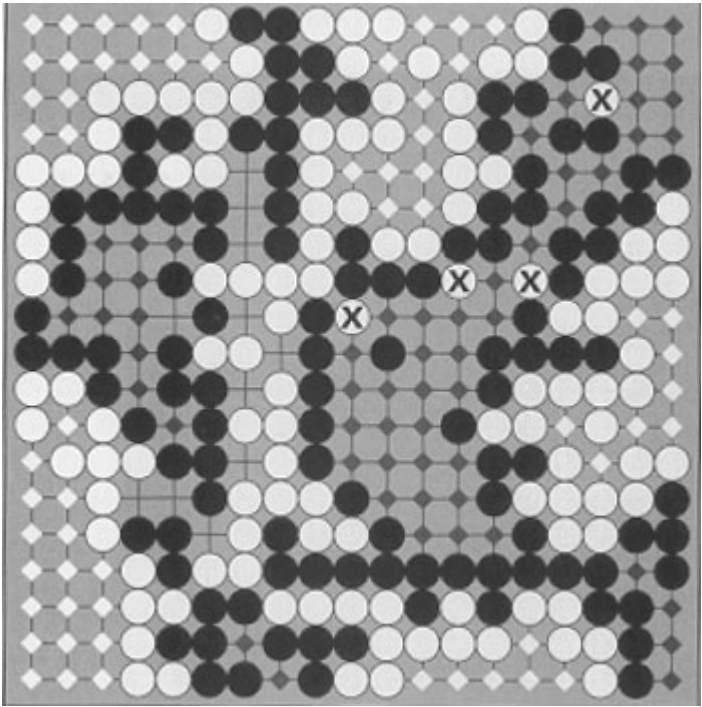
Ходы 221-240



Белые не могут пропустить ход 236 и соединиться в пункте 240, так как Черные захватят 8 камней. По той же причине Белые не могут продлиться в 237.



В результате Белые побеждают на 3.5 очка (за счет коми 5.5). Большинство профессиональных партий заканчивается с небольшой разницей в очках.



	Черные		Белые
Левая сторона	11	Левый верхний угол	15
Нижняя сторона	2	Левый нижний угол	18
Нижний правый угол	4	Нижняя сторона	6
Центр/ Правый верхний угол	44	Правая сторона	8
Захваченные камни	5	Верхняя сторона	12
		Захваченные камни	5
		Коми	5.5
Итого	65	Итого	69.5

Партия на 9 камнях форы

За Черных играл семилетний игрок уровня 6й кю. Партии с форой начинаются с уже расположенными на доске черными камнями (от 2 до 9).

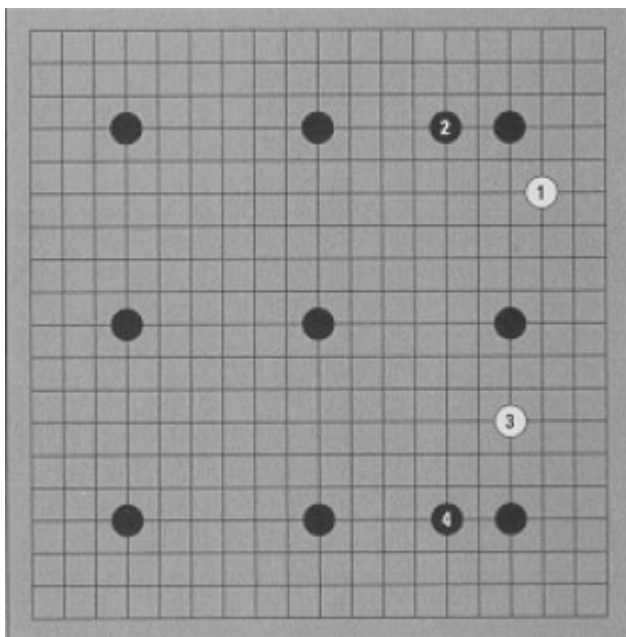
Преимущество Черных

По правилам, в игре на 9 камнях, фора располагается в пунктах хоси. Насколько велико преимущество Черных? В экспериментальной партии между двумя равными по разряду профессионалами на 9ти камнях форы Черные выиграли на 120 очков.

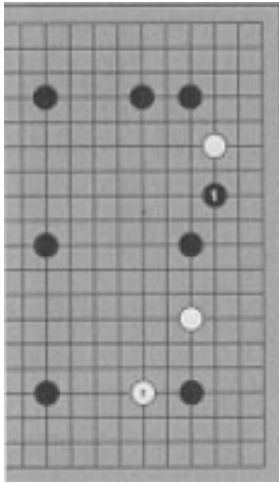
Партизанская война

Белые начинают с какари 1. Все большие пункты уже заняты Черными, поэтому нет смысла разыгрывать стандартные комбинации. Вся игра с самого начала напоминает партизанскую войну. Белые проникают во владения Черных и начинается борьба. Ход 2 – спокойный ответ. После хода 3 Черные также играют иккен-тоби.

Ходы 1-4



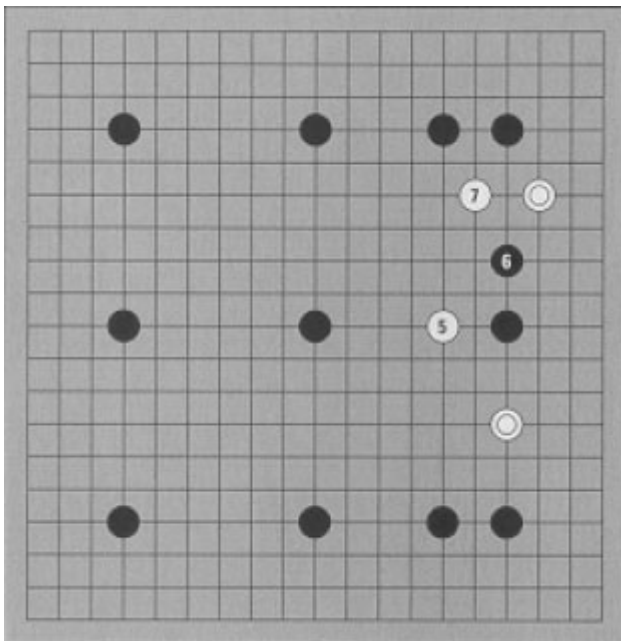
Если вместо хода 1 Черные поставят хасами, ход Белых 2 сильно ослабит угловой камень.



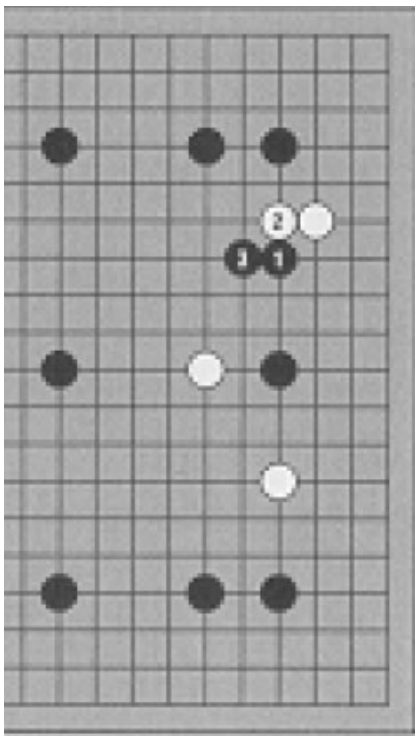
Накрывание

Белые делают накрывающий ход 5. Это – попытка использовать отмеченный камень в атаке. Белые хотят напугать Черных, заставить их думать, что их камень в центре правой стороны находится в опасности. На самом же деле, окружающие камни Белых очень слабые.

Ход 6 – не самый плохой выбор. Белые также играют иккен-тоби 7.



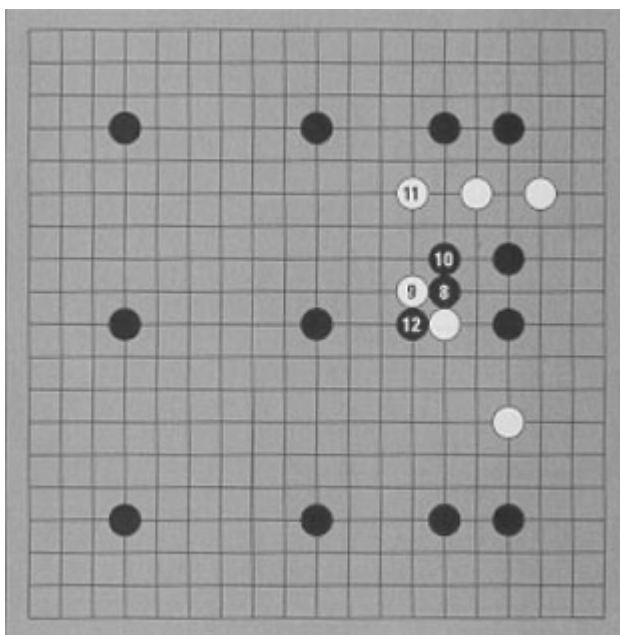
Существуют другие варианты вместо хода 6. Один из них – ката-цуке 1. Если Белые удлиняются, Черные также удлиняются.



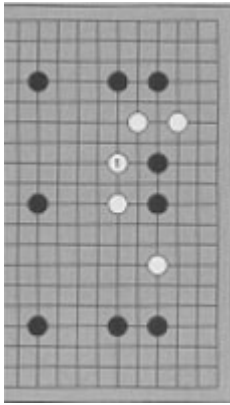
Обе армии двигаются вперед

После цуке 8, белые играют хане 9. Черные продлеваются 10. Это – хороший план. Следует играть так, чтобы Ваши группы не запечатывали на стороне или в углу, пытаться вырваться в центр. Камни Белых разделены; ни у одной из этих групп пока что нет базы. Их можно атаковать. Белые делают вынужденный ход 11, и Черные делают мощное разрезание 12.

Ходы 8-12

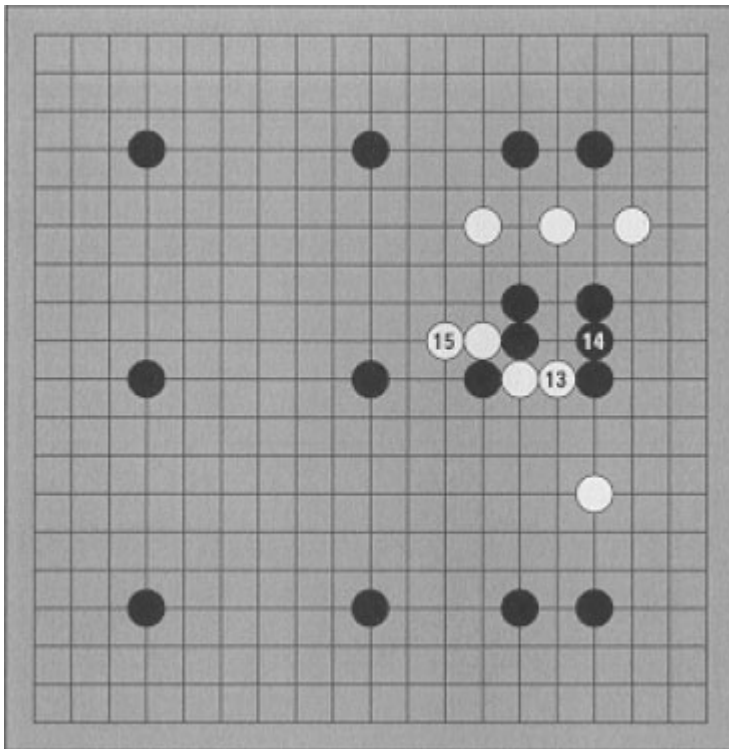


Если Черные не выйдут в центр, Белые легко запечатывают их два камня на стороне ходом 1.

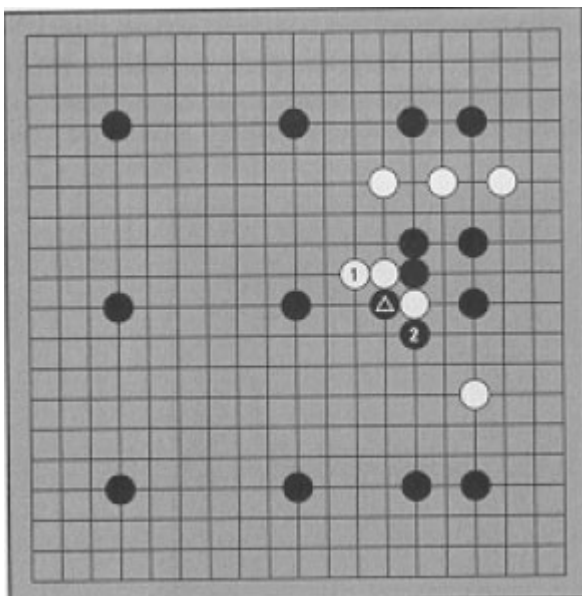


Смена ролей

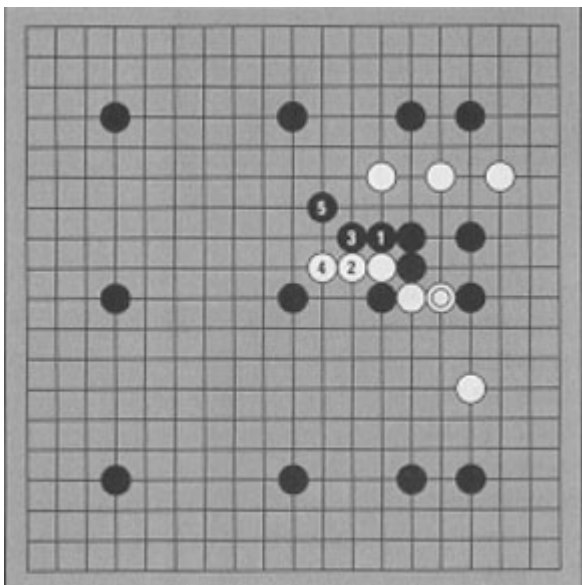
После того, как Черные делают разрезание, Белые проводят хитрый маневр ходами 13 и 15, и теперь Черные камни окружены.



Ход 13 – контрмера разрезанию отмеченным камнем. Если Белые просто продлеваются 1, Черные заберут камень ходом 2.



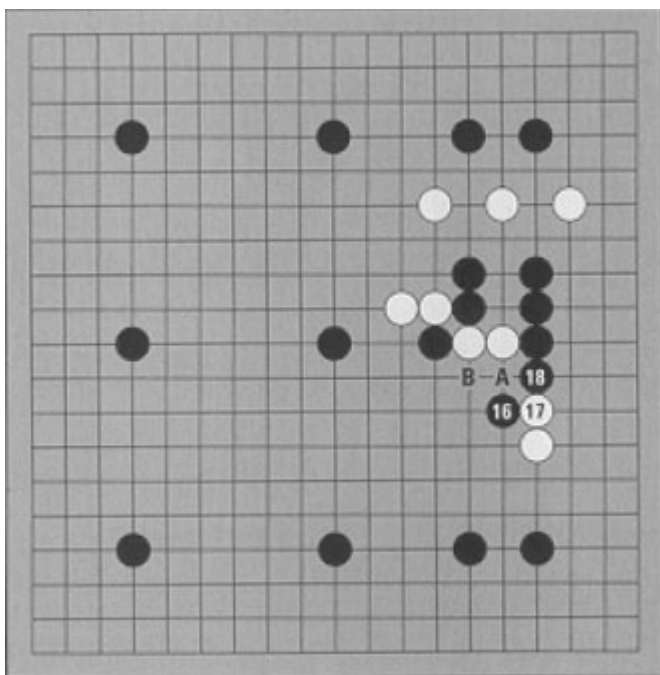
Легкий способ игры – проигнорировать этот ход и сыграть атари 1, что позволяет Черным продвигаться вперед и нацелиться на атаку верхней белой группы.



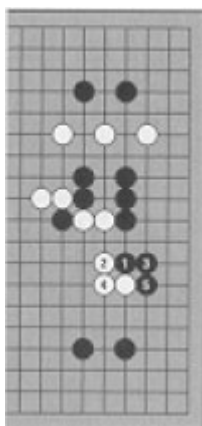
Побег Черных

Сложно определить слабый пункт формы Белых, но Черные находят хороший вариант. Ход 16 разрезает кейму. Белые не могут пойти в А, так как после этого Черные захватят три камня ходом В.

Ходы 16-18



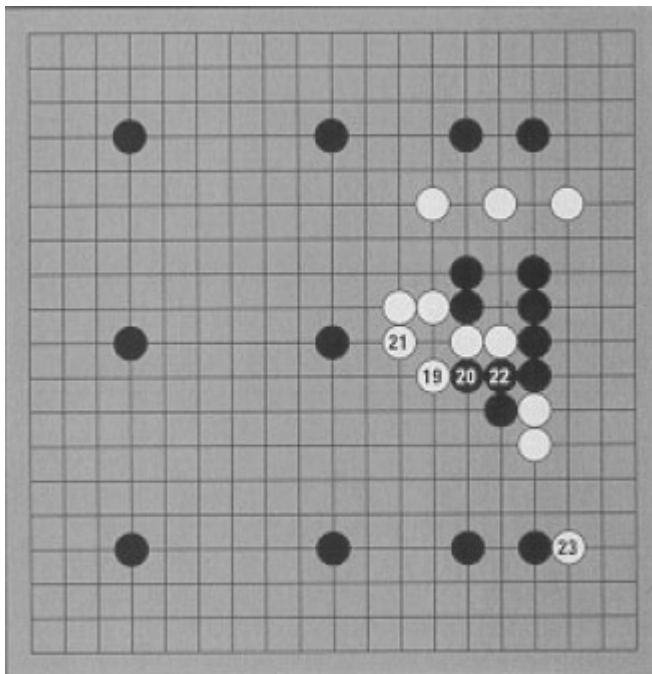
С камнями феры легче построить живые формы. У Черных имеется поддержка вокруг, даже если решение не находится, они могут обменять камни на что-нибудь более выгодное. Например, вместо 16 можно было бы пойти в 1, Белые вынуждены сделать ходы 2-4 и дать Черным уйти от атаки.



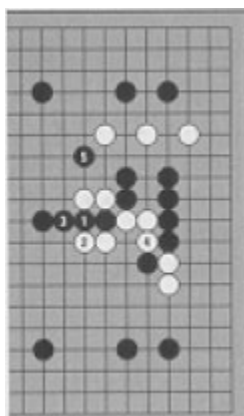
Вульгарный ход

Белые ставят атари 19, и Черные проводят вульгарный обмен 20-21, затем соединяясь. Результат был бы тем же самым, если бы Черные сначала пошли в 22, а затем 20. Белые получают сенте и делают ход 23.

Ходы 19-23



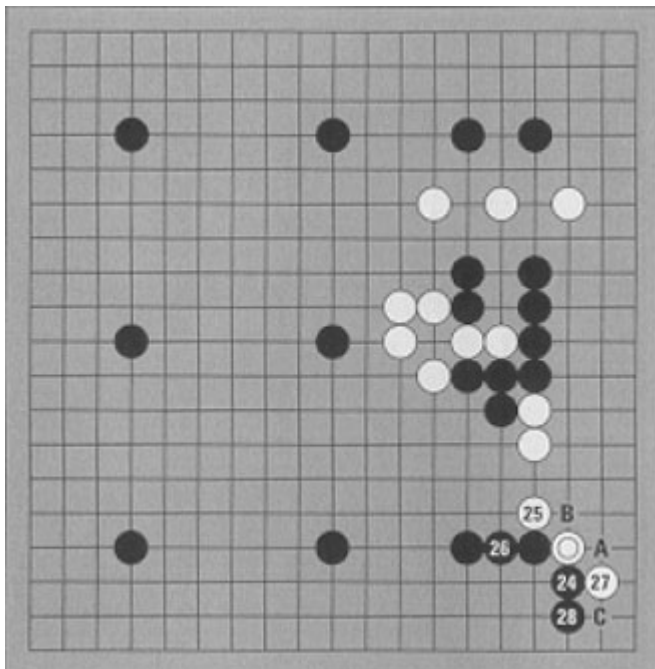
Черные могли бы сыграть 1. Это разделило бы Белых на две отдельные группы.



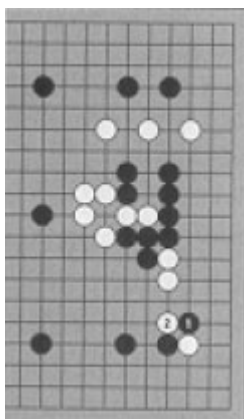
Спокойный ответ

После хода 23 игра усложняется. Ход 24 – правильная постановка хане. После 25 Черные соединяют камни. Стандартный ход вместо 28 – разрезание в А с последующим захватом камня в С.

Ходы 24-28



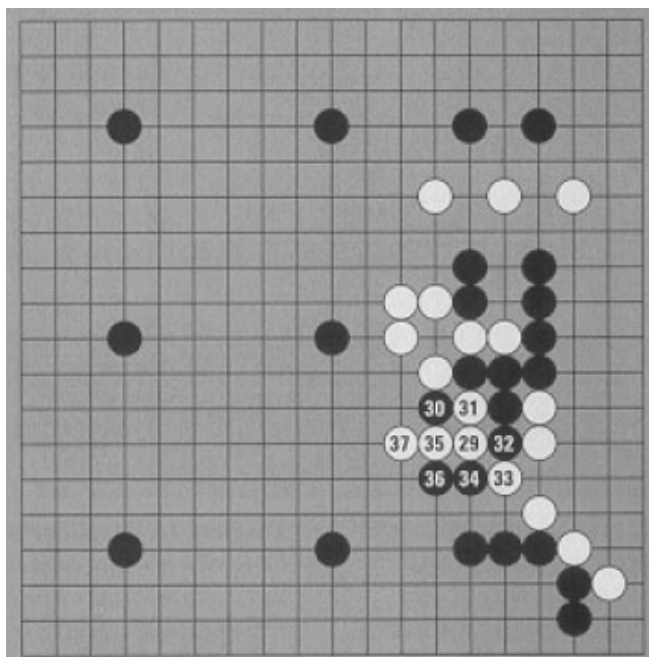
Если Черные играют хане с другой стороны (1), Белые разрезают камни 2. Черные заберут угол, но их группа на правой стороне находится в окружении и может быть захвачена.



На ниточке

После хода 29, кажется, что группа Черных окружена. На самом же деле белые камни «подвешены на ниточке». У Черных достаточно места для того, чтобы построить два глаза. Когда Черные разрезают 34, Белым приходится убегать 35-37. Теперь обе группы запечатаны на стороне. Какая из них умрет?

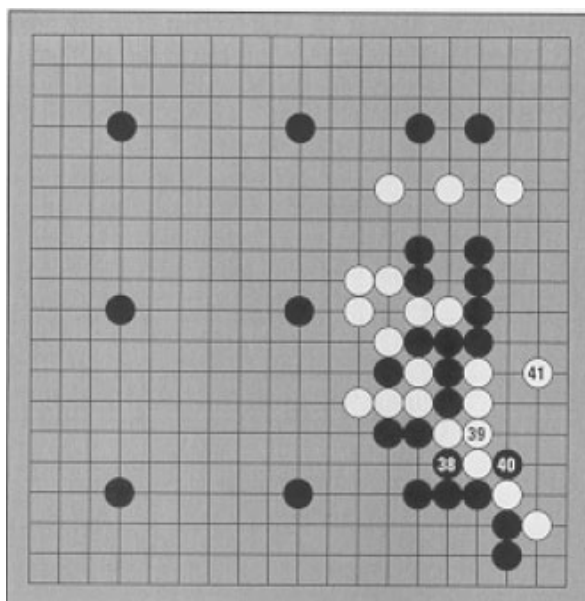
Ходы 29-37



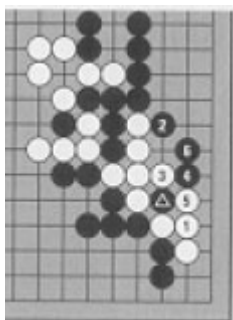
Резкая атака

Черные играют атари 38 и разрезание 40, собираясь убить группу. Это серьезная проблема для Белых. Белые притворяются, что хотят совершить побег ходом 41.

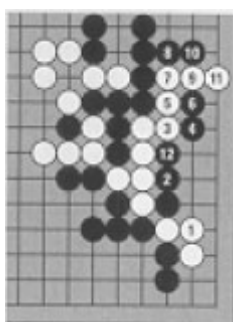
Ходы 38-41



У Белых нет хорошего варианта ответа на ход 40. Если Белые соединяются 1, то далее играется последовательность 2-6. На месте захваченного камня – ложный глаз.



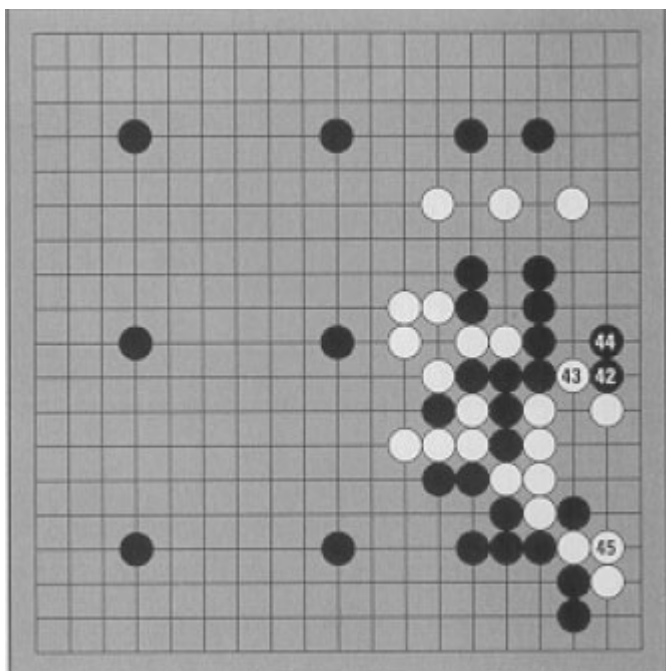
Также Черные могут сыграть 2 как на этой диаграмме. После 3-12 Черные захватывают камни.



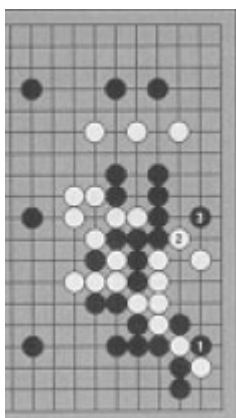
Обман

Ход 42 предотвращает побег. Однако – это именно тот ход, на который рассчитывали Белые. После ходов 43 и 45 Белые живут. Черные упустили свой шанс.

Ходы 42-45



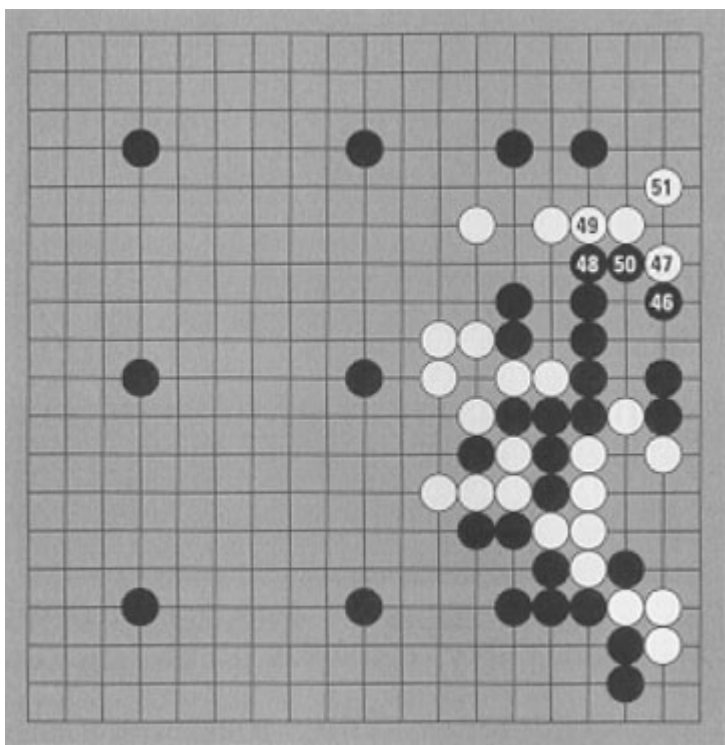
Вместо 42 Черные могли бы захватить камень 1, затем, если Белые пытаются уйти, Черные останавливают их ходом 3.



Создание базы

Поскольку белая группа жива, Черные попадают в затруднительное положение. Ход 46 начинает формирование базы. 48 и 50 увеличивают глазное пространство. Эти ходы не слишком хороши, поскольку они подталкивают Белых к 49 и 51, в результате ослабляется позиция Черных в правом верхнем углу. Если Черные хотят выжить, у них нет выбора.

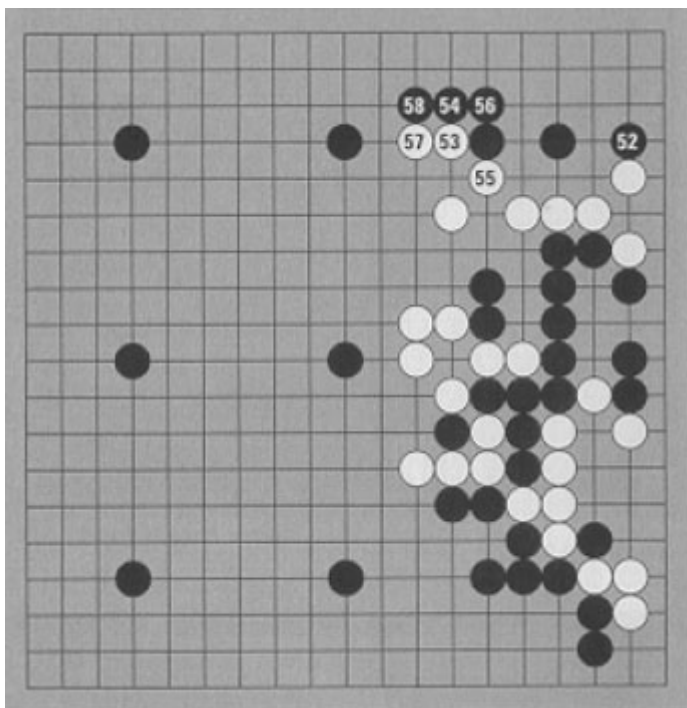
Ходы 46-51



Холодный расчет

Жива ли группа Черных на правой стороне? Черные не дают забрать очки в углу ходом 52, думая, что группа жива. Но это – ошибочное суждение. Белые отыгрывают 53-57, прежде чем нанести финальный удар. Они хотят защититься от контратак. Черные отвечают на все эти ходы, не подозревая об истинном намерении противника.

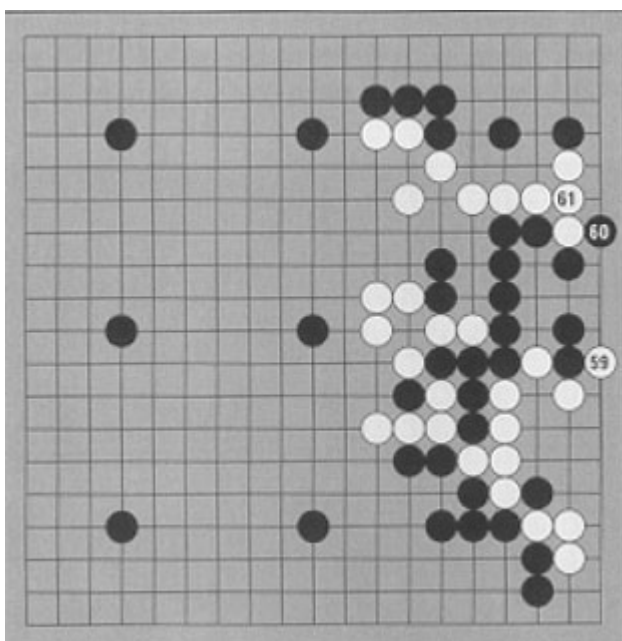
Ходы 52-58



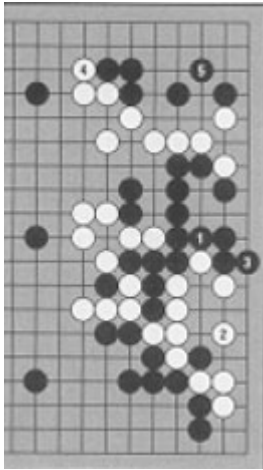
Черные умирают

Наконец, Белые делают убивающий группу ход 59. Теперь Черные не могут построить два глаза. Они ставят атари 60, Белые спокойно соединяются 61.

Ходы 59-61



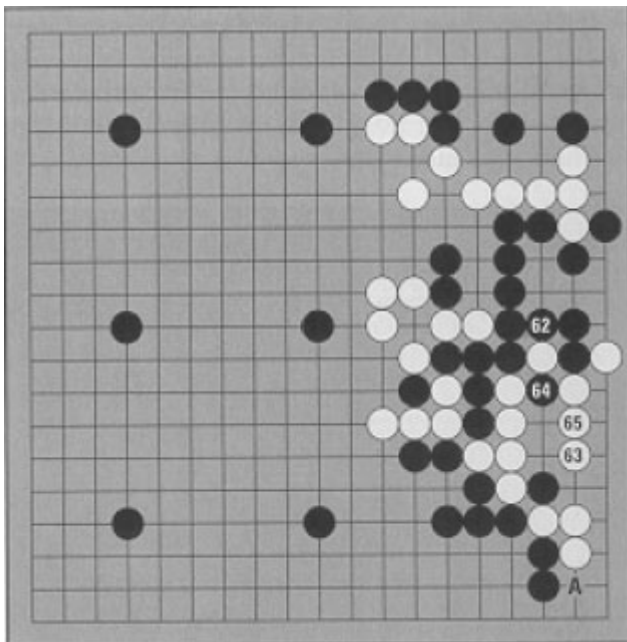
Черные могли бы спасти группу, сыграв 1 и 3 вместо 58. Хотя Белые и запечатали бы верхний угол, Черные могут защитить камни ходом 5. После хода 59 группа Черных умирает



Ложный глаз

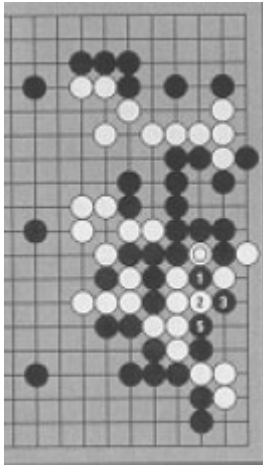
Черные продолжают бороться и ставят атари 62. Белые на этот раз не соединяются, а играют 63. Захват камня 64 дает лишь ложный глаз.

Ходы 62-64



Если Белые не делают ход 63, они оказываются в беде, так как Черные могут захватить группу. (Ход 4 – в О)

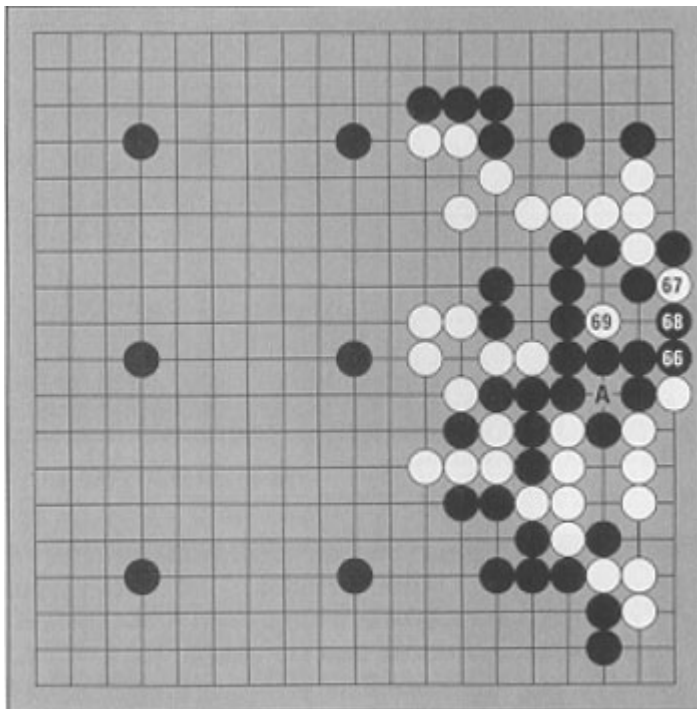
Ход 63 служит не только спасению группы. Он также не дает Черным забрать часть очков в углу, форсируя обмен ходами Ч-А, Б-63.(на предыдущей диаграмме)



Успех Белых

Черные все еще пытаются построить живую форму и делают ход 66. После ходов 67 и 69 можно окончательно убедиться, что группа умирает. Потеря группы – это практически потеря 40 очков (примерно 20 камней и территория на их месте). На данный момент, всего у Белых где-то 60 очков.

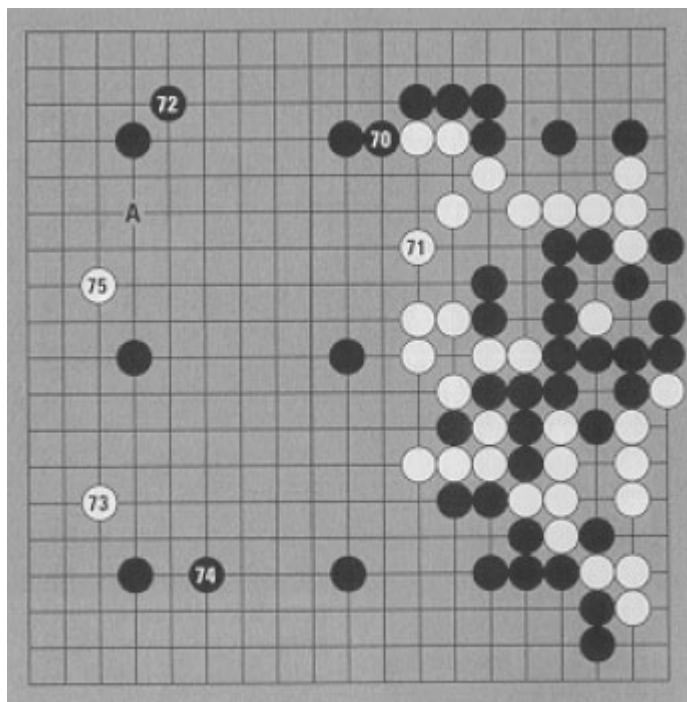
Ходы 66-69



Построение верхней стороны

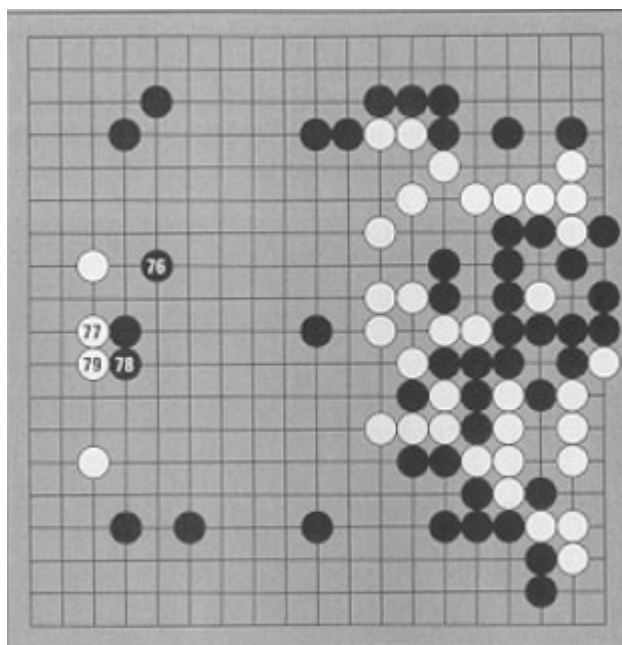
Ответный ход 71 на 70 предотвращает отрезание и борьбу. Далее Черные закрывают верхний левый угол 72 (обычно играют А) Белые начинают игру на левой стороне. Спокойная игра Черных характеризует разумный правильный подход. Хотя они и потеряли группу, у них остаются преимущества – большие области на верхней и нижней сторонах. Будущая борьба решит исход партии. Каков хороший ответ на ход Белых 75?

Ходы 70-75

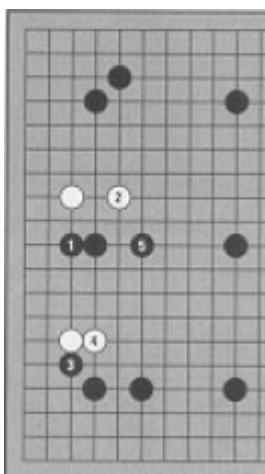


Возможность упущена

Черные накрывают ходом 76. Это не дает Белым вырваться в центр. Однако, Белые создают базу и соединяют камни на левой стороне в одну группу.



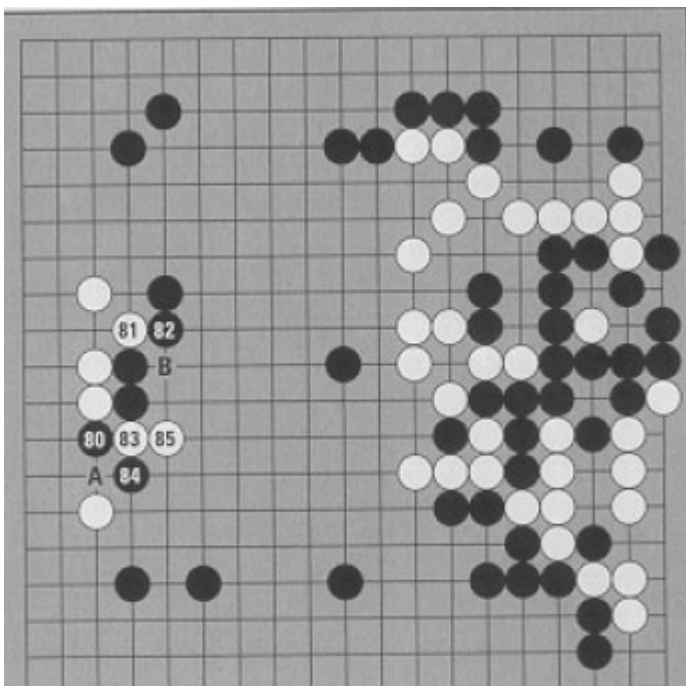
Хороший вариант вместо 76 – ход 1. Он разделяет белые камни на две слабых группы, на атаке которых можно очень много получить.



Две точки разрезания

Вместо 80, Черным следовало бы продлиться в пункт 83. После разрезания у Черных начинаются проблемы. Ход 85 дает два пункта разрезания – А и В. Какой из них следует защитить?

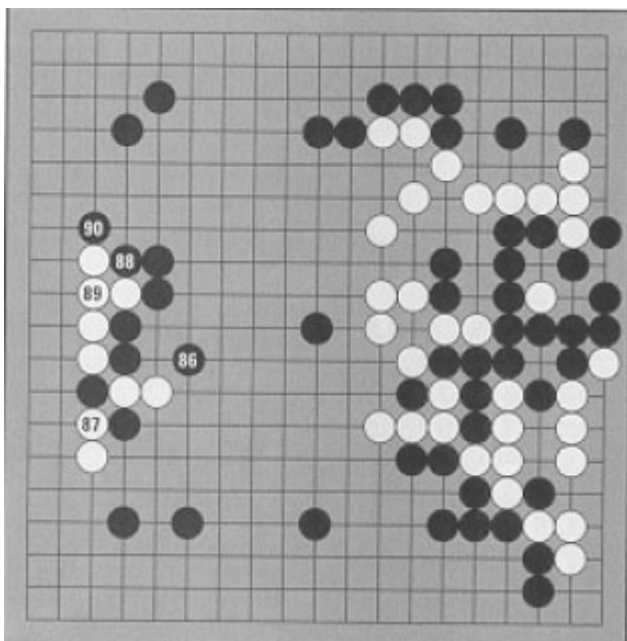
Ходы 80-85



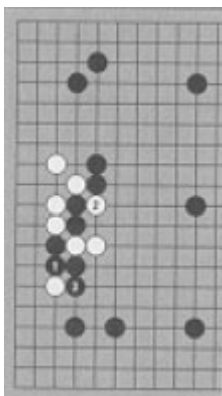
Черные спасают два камня

Ход 86 спасает два камня. Может показаться, что два камня стоят больше, чем один, но в данной позиции это неправильный выбор. После хода 87 Белые получают много территории на левой стороне. Черные затем пытаются запечатать группу ходами 88 и 90.

Ходы 86-90



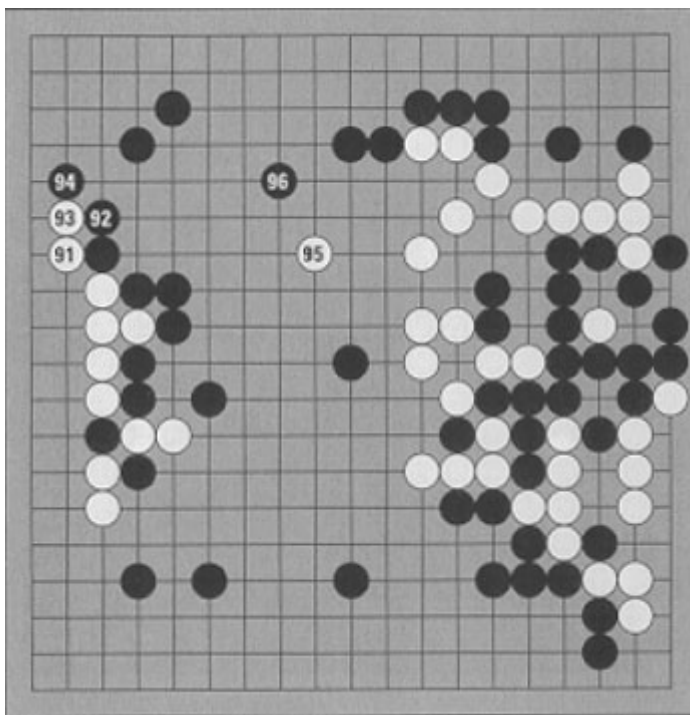
Следовало бы защитить другой пункт разрезания. Белые забирают 2 камня, но затем Черные захватывают отделившийся белый камень и получают очень много очков территории.



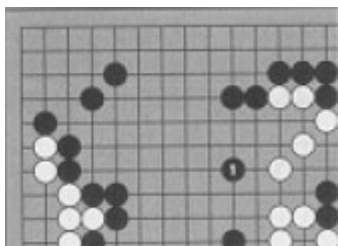
Территория на верхней стороне

После хода 96 Черные получают около 50 очков территории на верхней стороне. Это практически равно территории Белых справа. Слева у Белых около 15 очков, но у Черных гораздо больше снизу. В игре на форе Черные могут победить даже после потери большой группы.

Ходы 91-96



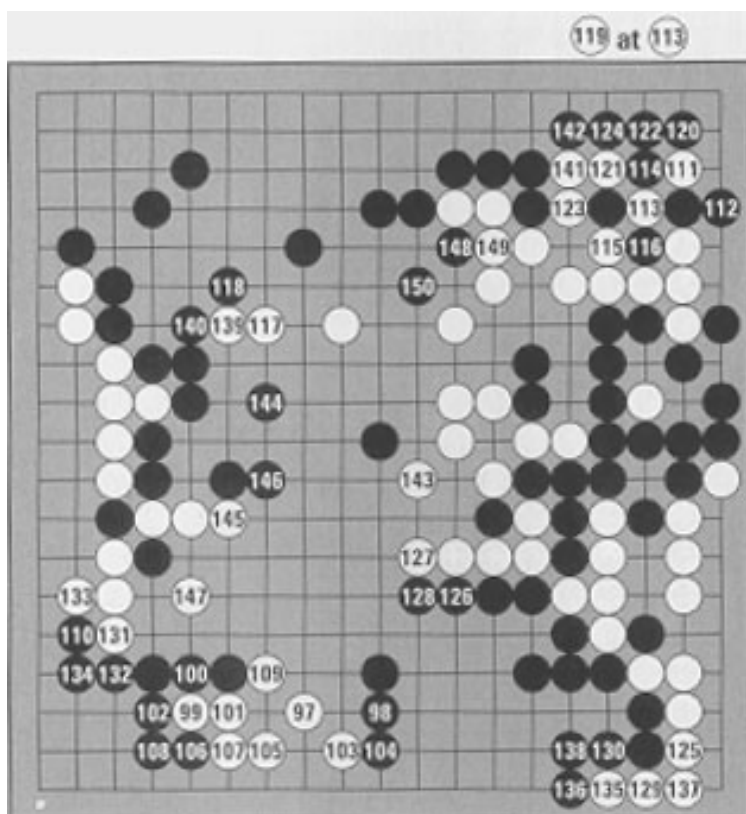
Если Белые не делают ход 95, Черные могут захватить большую область ходом 1.



Начало йосе

Черные могут выиграть партию, если не совершит крупных ошибок. Если Вы впереди по очкам, играйте спокойнее (но не позволяйте сопернику вести Вас за собой). Белые вторгаются на нижнюю сторону и выживают. Начинается йосе, и сенте у Белых. Белые делают Оки в правом верхнем углу и отыгрывают большой ход 125. Тем не менее, у Черных все еще много территории.

Ходы 97-150

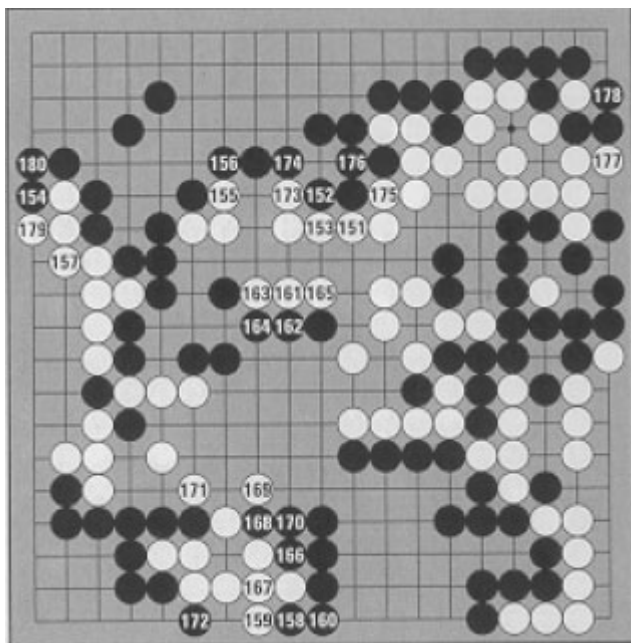


Сенте-ходы на краю доски типа 125 – большие ходы в йосе. Они уменьшают территорию соперника и позволяют сохранить инициативу. Хане 129 – также большой ход, так как Черные не могут сразу же защититься в пункте 135.

Черные настаивают на своем

Пока что у Белых недостаточно очков. Черные лишают их территории снизу. Счет практически равный, а при игре на форе Белые не получают коми.

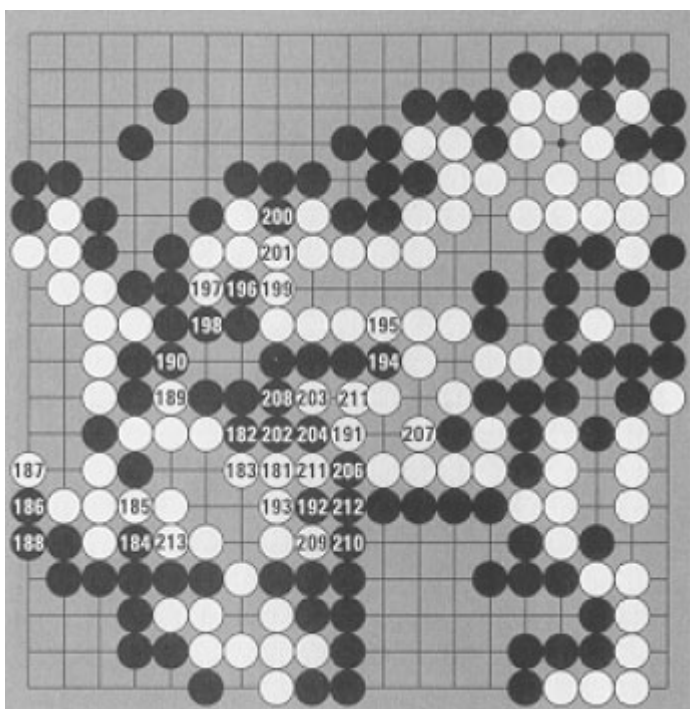
Ходы 151-180



Завершение игры

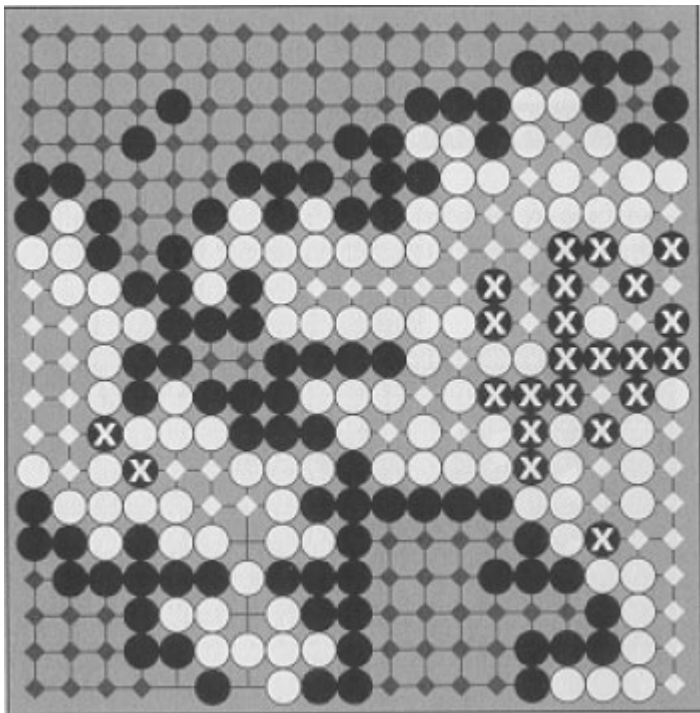
В конце игры происходит поиск мелких ходов, приносящих по 1-2 очка.

Ходы 181-213



Подсчет очков

Ход 213 – последний. Остались только нейтральные пункты. После упорной борьбы Черные одерживают победу в одно очко.



	Черные		Белые
Верхняя сторона	61	Левая сторона	14
Центр	2	Правая сторона	57
Верхний левый угол	11	Захваченные камни	27
Нижний правый угол	21		
Захваченные камни	4		
Итого	99	Итого	98

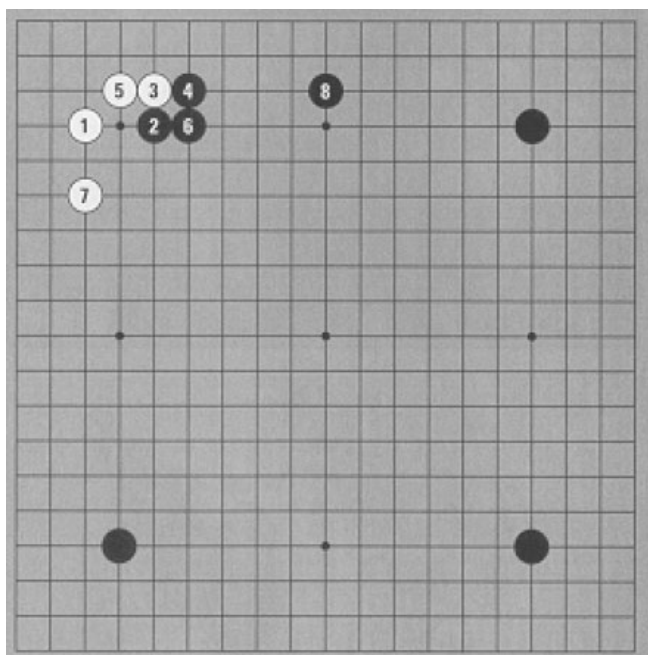
Партия на 3х камнях форы

Рассмотрим партию с тремя камнями форы. Это - игра между 4м профессиональным даном и 4м любительским даном.

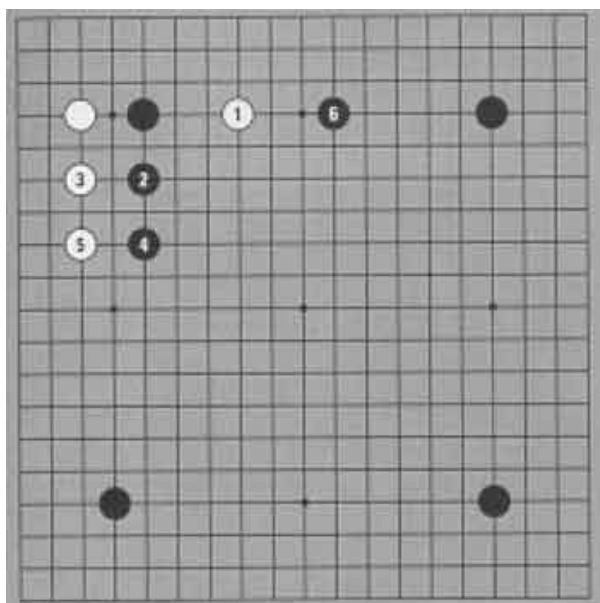
Стандартная последовательность

Один угол, стороны и центр остаются свободны. Но, тем не менее, Черные по-прежнему имеют преимущество. Белые занимают свободный угол, далее разыгрывается стандартная последовательность 2-8.

Ходы 1-8



Также, Белые могут начать раннюю борьбу, делая ход 1 вместо 3.



Как усовершенствовать игру

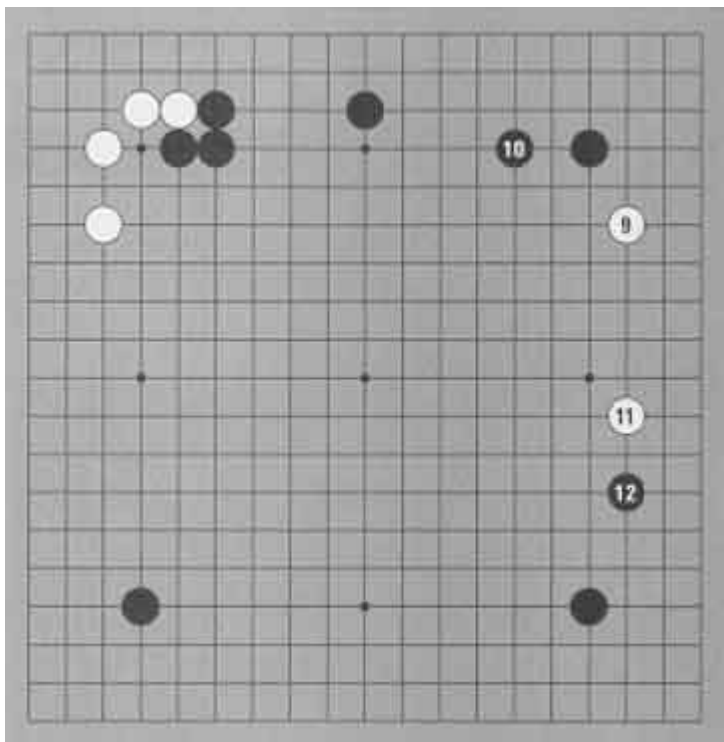
Изучив предыдущие части книги, Вы очевидно обладаете уровнем в 10-12к как минимум. Лучший способ совершенствования – конечно же, игра. Если Вы хотите достигать большего, соблюдайте следующие правила:

- Записывайте Ваши партии
- Разбирайте и спрашивайте у опытных игроков о непонятных местах в партиях
- Руководствуйтесь разумом, а не эмоциями во время игры
- Используйте на практике то, чем Вы научились

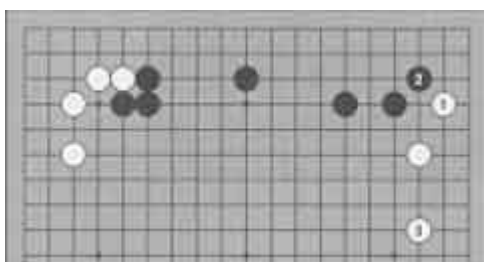
Позитивные ходы

Белые играют какари 9. Иккен-тоби 10 – стандартный ответ. Затем Белые ставят широкое распространение 11. Черные ставят шимари 12, которое в то же время оказывает давление на Белых на правой стороне.

Ходы 9-12



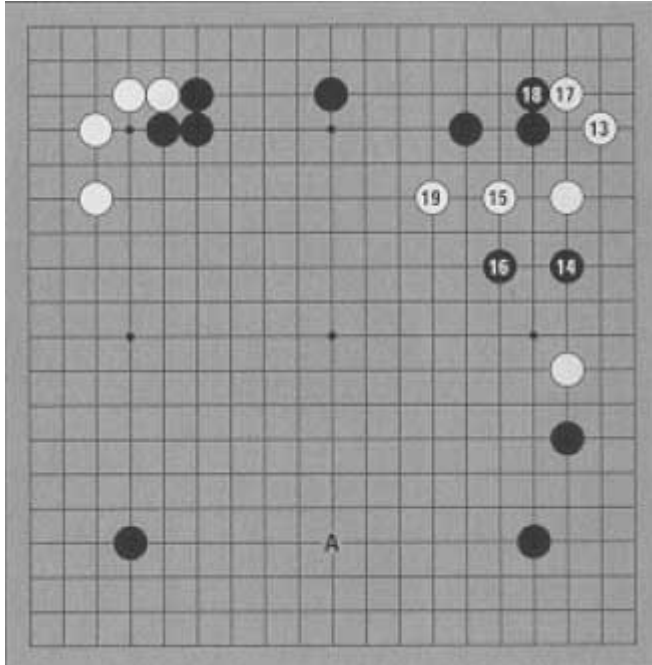
Существует и стандартная последовательность ходов, но в игре на форе Белые должны действовать активнее.



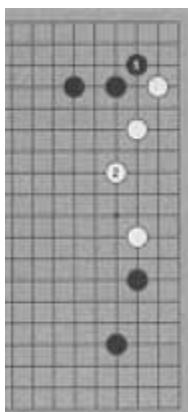
Вызов

В ответ на ход 13, Черные вторгаются 14, отказываясь вести игру, которую навязывают Белые. После хода 19 ситуация становится запутанной.

Ходы 13-19



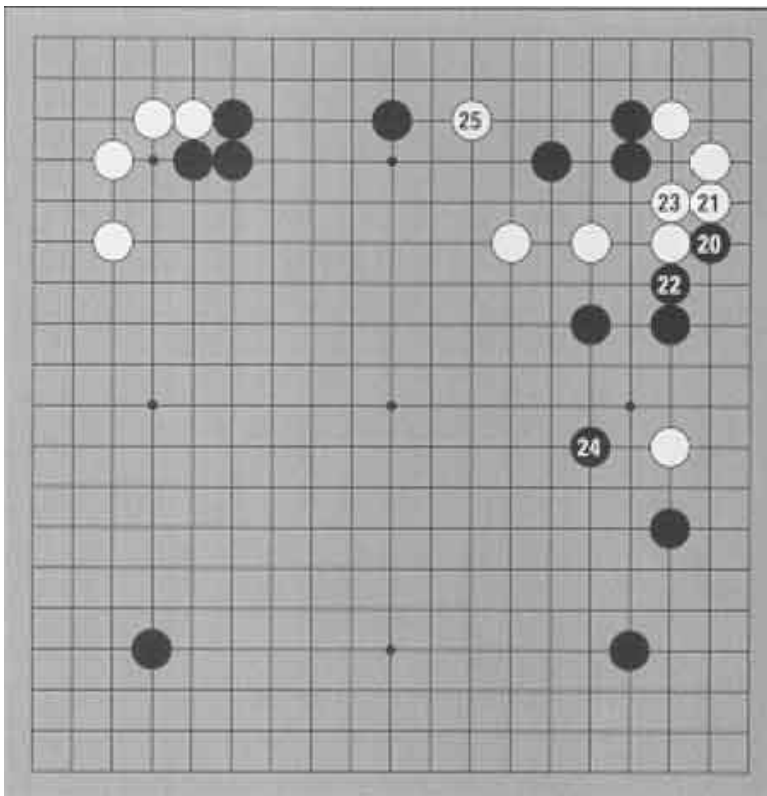
Если Черные ответили бы 1, Белые защитили бы свою область 2. Затем Черные захватили бы инициативу и заняли бы пункт на нижней стороне А (на предыдущей диаграмме). При игре на форе стандартные комбинации идут в пользу Черных, однако, иногда следует делать и то, чего не ожидает Ваш противник.



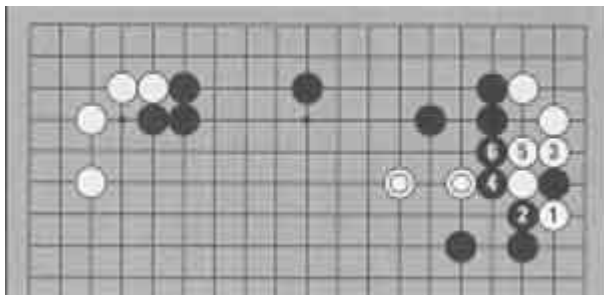
Наживка

Черные ставят цуке снизу 20. Этот камень легко захватить, но Белые не собираются делать это. Ходы 20-24 – хорошая атака на одиночный Белый камень. Белые игнорируют это и вторгаются 25.

Ходы 20-25



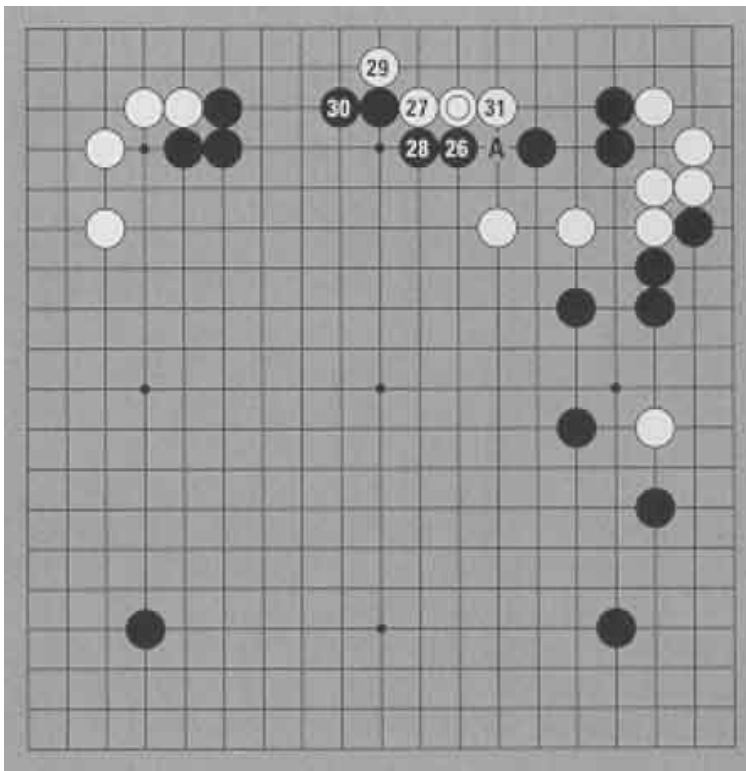
Если вместо хода 21 Белые захватывают камень, Черные отрежут два отмеченных камня.



Новый фронт

Ход 25 намерен разрушить всю территорию Черных на верхней стороне. Лучшее, что могут сделать Черные – это блокировка 26 и 28 – заставить белых выживать внутри, чтобы самим сохранить соединение камней. Ход 31 – угроза отрезать 3 камня в пункте А. Как должны ответить Черные?

Ходы 26-31

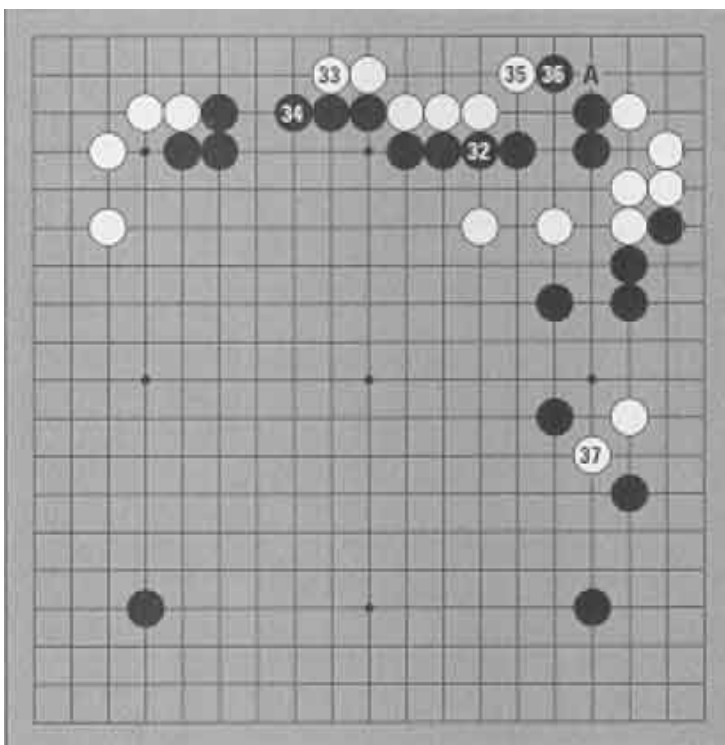


Жизнь в сенте

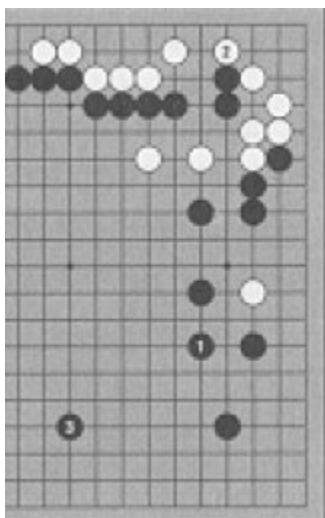
Черные соединяются 32. Белые строят базу и выживают. Ход 36 предотвращает соединение 2х групп, но белые и так живы, поэтому этот ход – мелкий. Белые пользуются возможностью и делают ход 37.

Вторжение, выживание и сенте – все это дает ощущение превосходства в партии.

Ходы 32-37



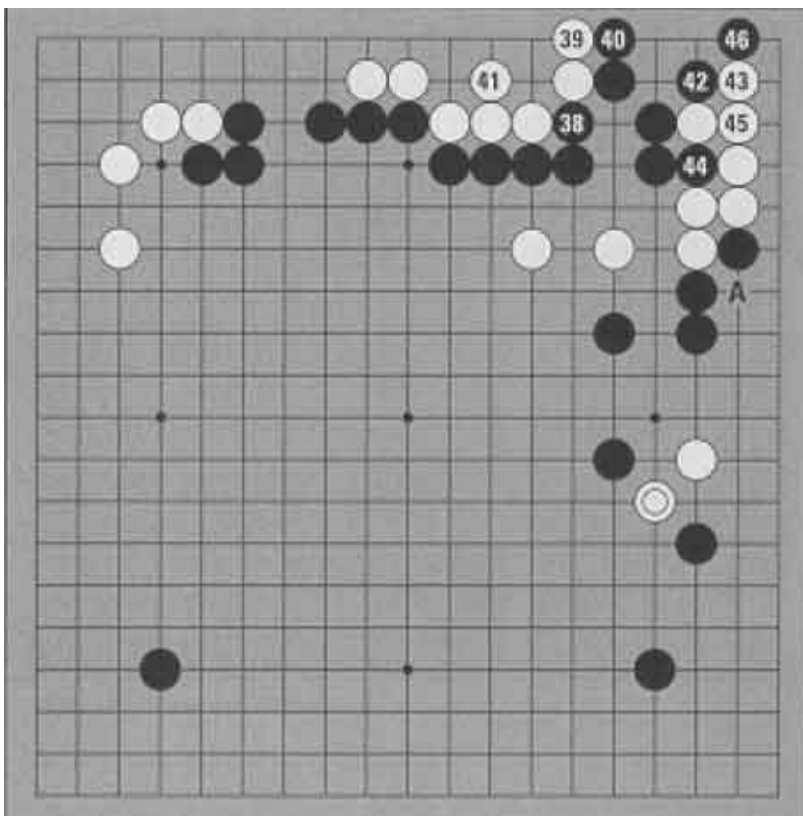
Ход 1 на этой диаграмме даст больше, чем ход 36. Если Белые соединятся наверху, Черные займут большой пункт на нижней стороне.



Верхний правый угол

Черные игнорируют ход 37 и продолжают игру в верхнем правом углу. Ход 39 вынужденный. 40, как и 38 – сенте. Затем Черные атакуют угловую группу, создавая себе небольшую базу. Если далее после хода 46 Белые не заберут камень в А, Черные соединятся в этом пункте, и у белой группы не будет двух глаз. Как должны играть Белые?

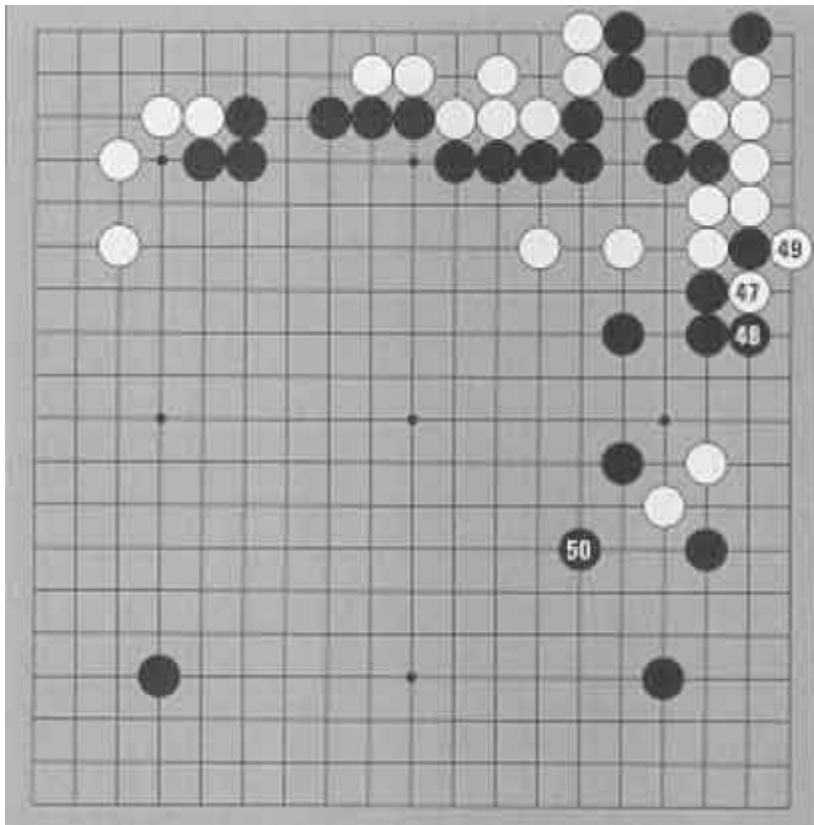
Ходы 38-46



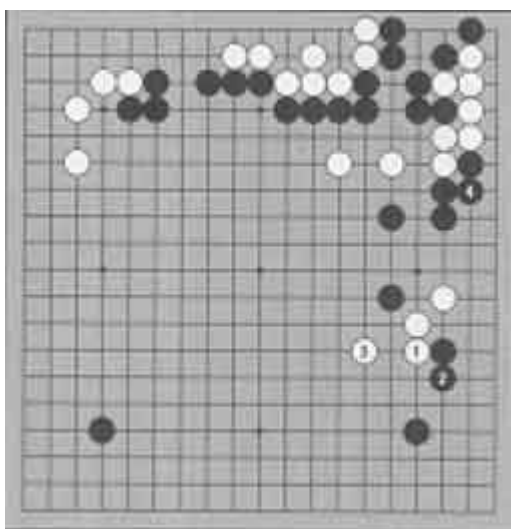
Атака со вкусом

Белые забирают камень и строят жизнь. Они теряют сенте, но избавляются от многих проблем. Атакующий ход Черных 50 – признак хорошего стиля.

Ходы 47-50



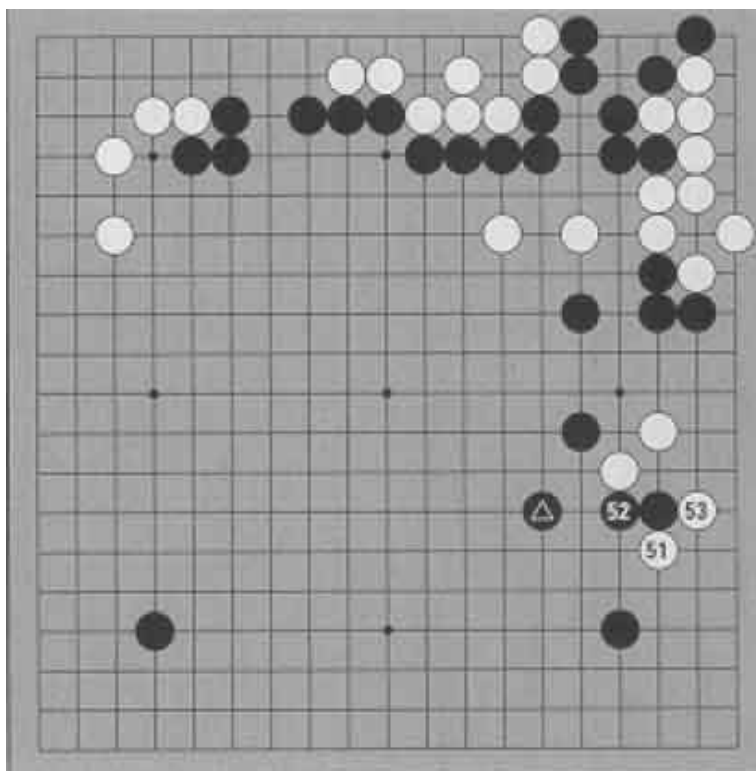
Если бы вместо захвата камня Белые выскочили 1-3, Черные соединились бы в пункте 4, ставя под сомнение жизнь большой группы Белых.



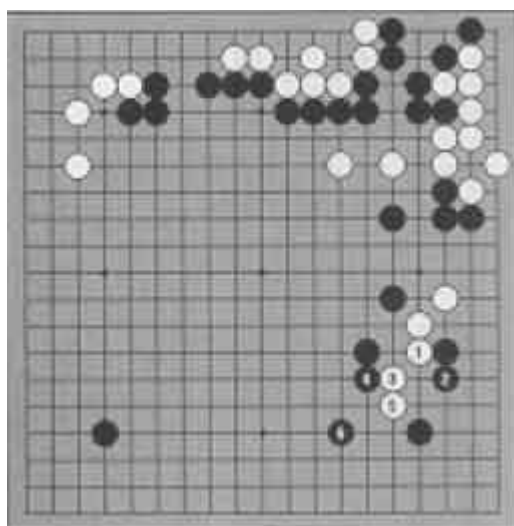
Большая схватка

Ход 50 – точный выстрел в Белых. Даже профессионалу трудно справиться с ним. Белые атакуют с другой стороны -51, а затем ставят хане снизу.

Ходы 51-53



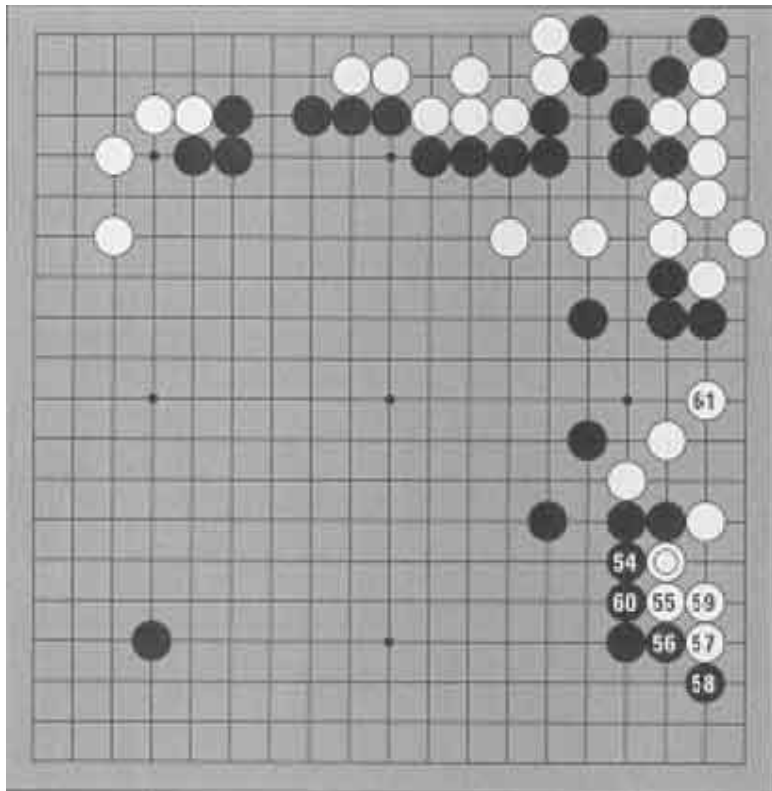
Если просто выбегать вместо хода 51, можно попасть под более серьезную атаку. У Белых нет ни одного глаза, спасти эту группу очень сложно.



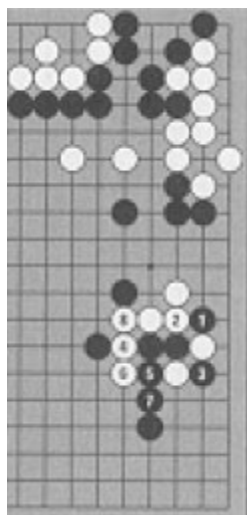
Секрет хода

Ход 51 – еще одна хитрая задумка профессионала. Черные теперь видят, что не могут убить эту группу, и меняют план, строя значительную плотность на центр.

Ходы 54-61



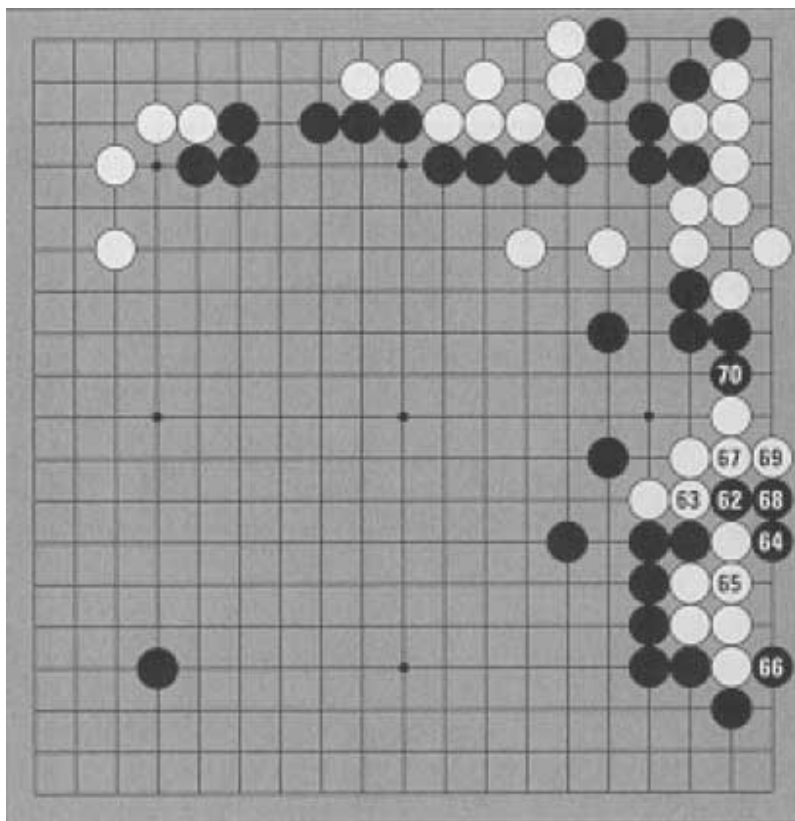
Если бы Черные попытались разрезать камень, Белые использовали бы тактику жертвы и прорвались в центр, ослабив черные камни на правой стороне.



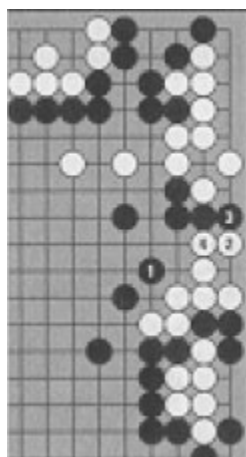
Попытка убийства

Черные пытаются выбить базу у группы и лишить ее двух глаз. Такая атака стала неожиданностью для Белых.

Ходы 62-70



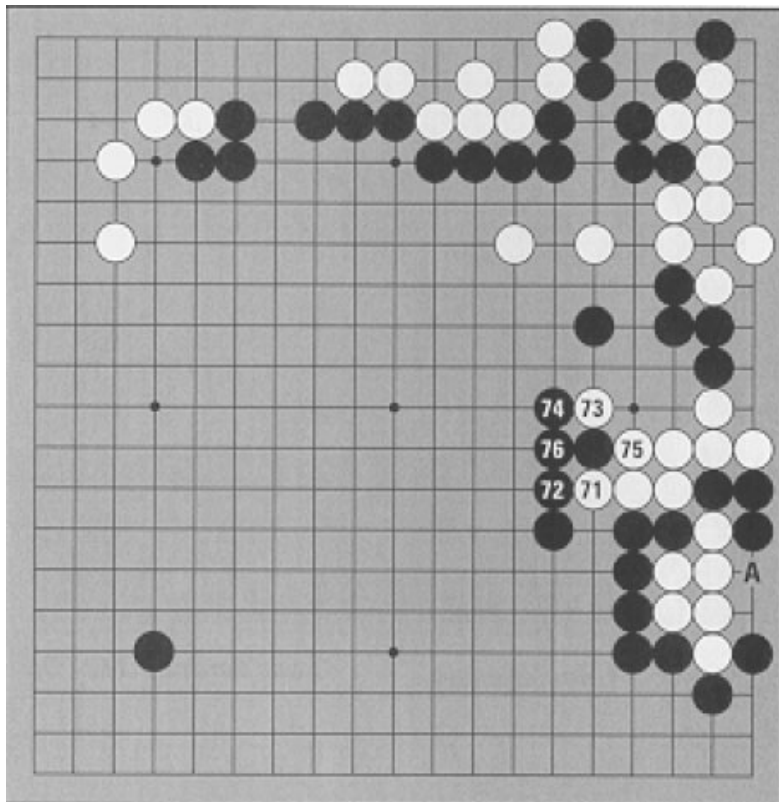
Если Черные игнорируют ход 70, белые строят жизнь.



Построение глаз

Существует пословица: «большие группы не умирают». Убить большую группу очень сложно. После хода 76 Белым нужно построить еще один глаз (1 глаз – в А).

Ходы 71-76

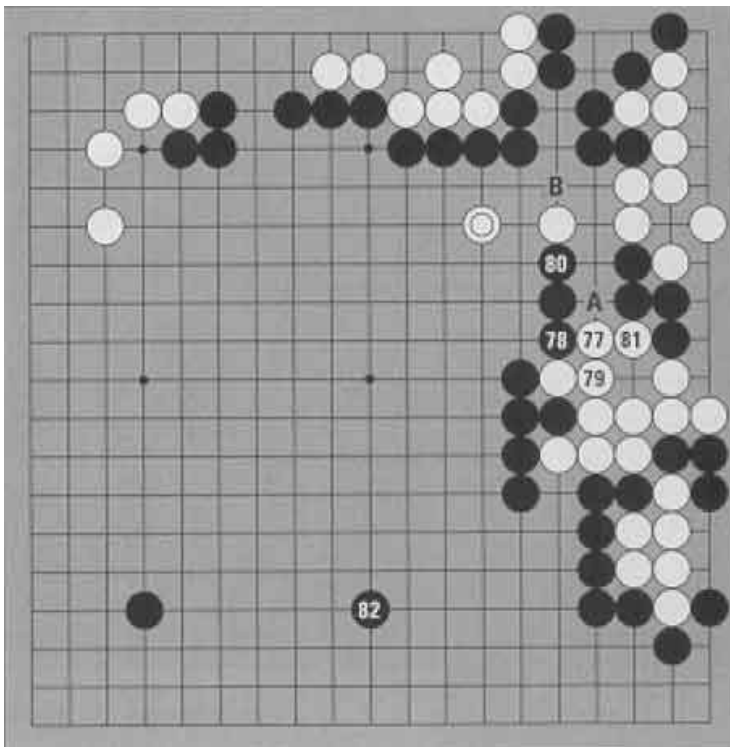


Большие группы не умирают

77 – отличный ход. Белые грозят разрезанием в А, поэтому Черным надо защитить слабость. Это позволяет Белым сделать второй глаз.

Большая группа Белых выжила, но Чернее все равно преуспели. Они получают сенте и занимают большой пункт 82. У Черных теперь есть очень мощное влияние на центр и возможность создать большую территорию на нижней стороне за счет использования этого влияния. Также, у Черных имеется в запасе хороший ход В, отрезающий камень. Атака на группу дала Черным хорошую позицию.

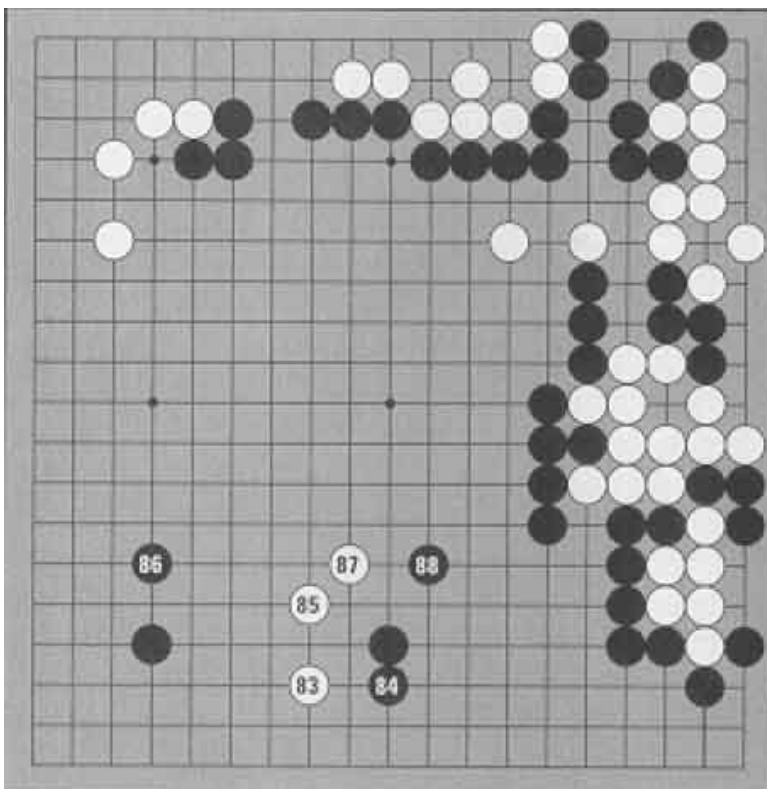
Ходы 77-82



Методичная атака

Белым приходится вторгаться 83, так как область Черных на нижней стороне очень большая. Ход 84 одновременно и защищает территорию справа, и атакует белый камень. Белым необходимо выбирать в центр. На атаке Черные создают неплохую территорию (ходы 86 и 88). Атака Черных несет в себе разумный и методичный подход к игре.

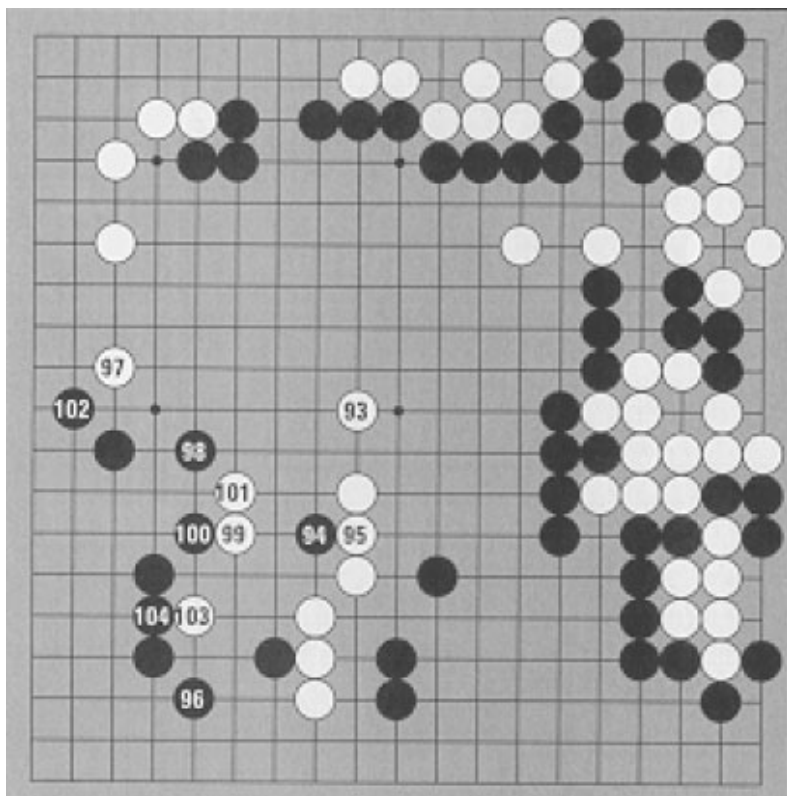
Ходы 83-88



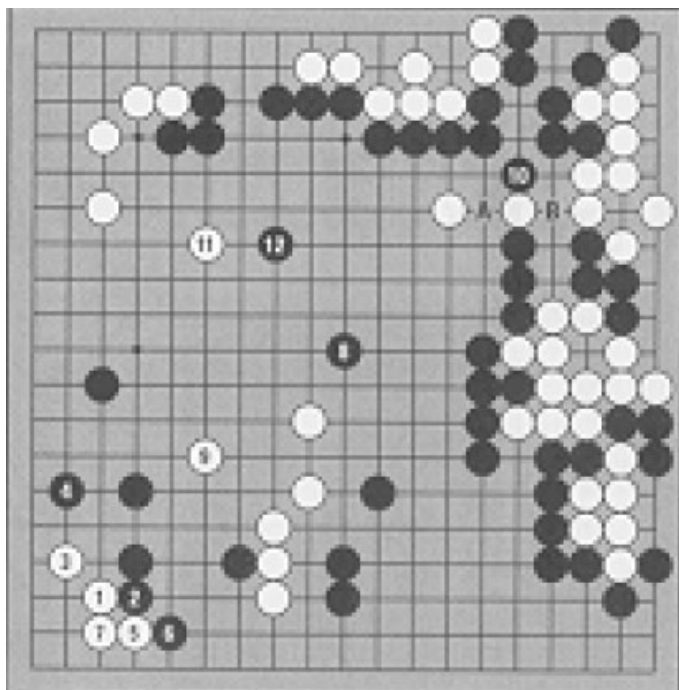
Получение территории на атаке зачастую является хорошей тактикой.

Белые прыгают еще раз в центр, нейтрализуя плотность Черных. Черные наносят еще одно кикаси (94) и затем закрепляют территорию в углу. Белые занимают последний большой пункт 97. Черные понимают, что они идут впереди по очкам и начинают вести спокойную крепкую игру.

Ходы 93-104

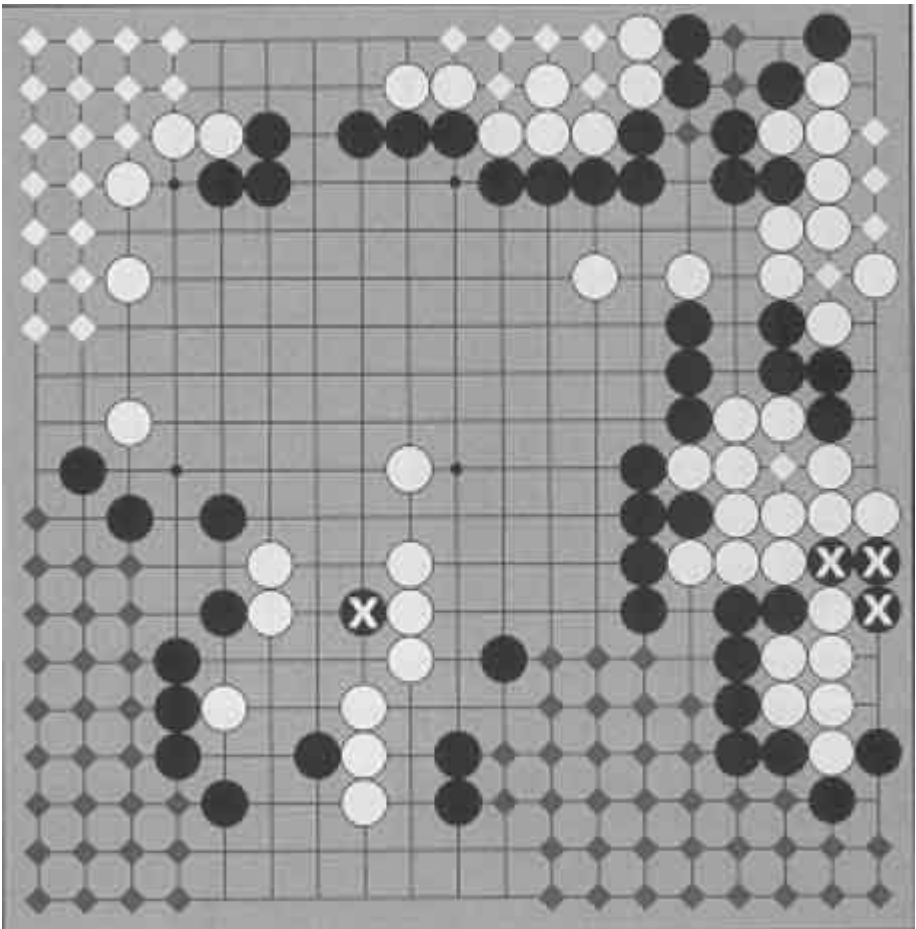


Если вместо хода 93 Белые вторгаются в угол, Черные создают большую область в центре (с последующим отрезанием A/B).



Итог партии

По приблизительным подсчетам, у Черных 66 очков. Максимальное количество очков, которое могут набрать Белые – примерно 43. Белые сдались, не видя для себя ни одной возможности отыграть 23 очка.



	Черные		Белые
Нижний левый угол	28	Нижний правый угол	4
Нижний правый угол	35	Верхний правый угол	4
Верхняя сторона	3	Верхняя сторона	6
		Верхний левый угол	19
		Центр	5
		Захваченные камни	5
Итого	66	Итого	43

Плотность (продолжение)

Термины «плотность» и «влияние» иногда взаимозаменяемы, хоть и обозначают совершенно разные понятия. Суть их чем-то похожа – и то, и другое задействуется при косвенном методе получения территории на атаке. Чем же они отличаются?

Плотность внешне направленная сильная группа с прочным соединением камней. Такая группа получать очки именно за счет своей плотной позиции. Говорят, что такая группа имеет влияние. Но иногда одиночный камень может иметь большое влияние (даже по сравнению с целой группой). Все зависит от его положения на доске.

Согласно одному из самых первых принципов Го, легче всего построить территорию в углу, затем на сторонах, и лишь затем в центре. С другой же стороны, у камня в угловом пункте 2 степени свободы, у камня, лежащего на 1 линии на стороне - 3, и у камня в центре 4. Таким образом, центральный камень сложнее всего захватить, таким образом, он потенциально сильнее. Тем не менее, следует придерживаться золотой середины, ибо чем ближе камень к краю доски, тем он слабее, но чем он дальше, тем меньше территории мы можем получить.

Давайте представим доску не в виде квадрата, а в форме пирамиды с вершиной в тенгене. Чем ближе камень находится к тенгену, тем он выше. (Поэтому и различают высокие и низкие ходы.) Игра возле краев доски – игра на территорию (или низкая игра). Очень важно сохранять баланс между низкой и высокой игрой. Третья линия считается линией территории, а четвертая – линией влияния. У каждой из них есть свои недостатки: на камни, стоящие по третьей линии, можно оказывать давление, заставляя строить плоскую позицию. У камней, стоящих по четвертой линии, легко выбить территорию.

Сбалансированная игра помогает сглаживать эти недостатки.

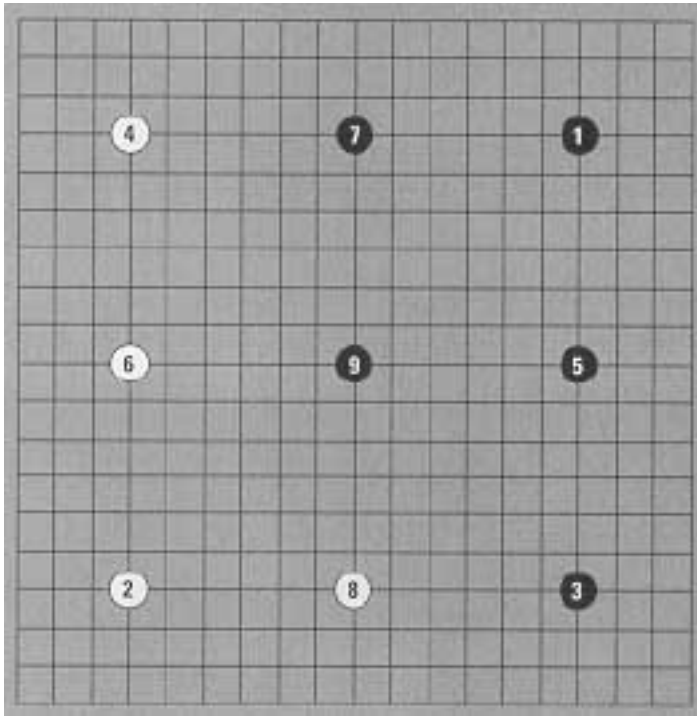
Говорят, что Лао Цзы любил играть на влияние, обладал сложным для понимания стилем, и что Конфуций был более прямолинейным «территориальным» игроком. Обычно, те, кто играют на влияние – слишком оптимистичны, они часто переоценивают свою позицию.

Те, кто играют на территорию – консерваторы, они, наоборот, склонны недооценивать свои возможности. Вы же можете свободно совместить эти два стиля.

Игра на равных и на форе

Игра на равных

В этой партии оба игрока занимают пункты хоси. Такое начало встречается в партиях. Черные имеют преимущество, благодаря тому, что занимают тенген.

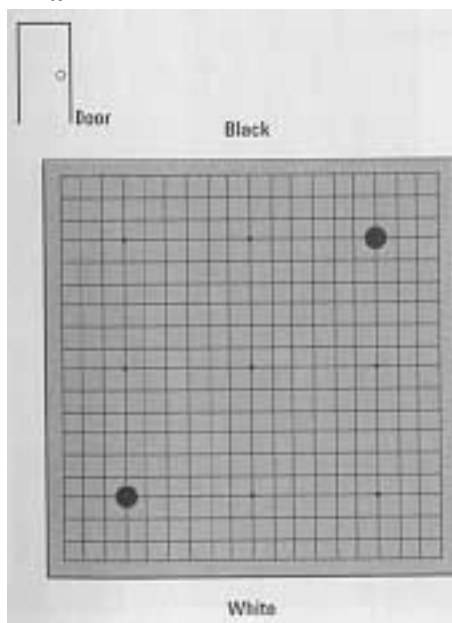


В игре на равных Белые получают компенсацию в виде коми. Например, если в конце у Черных 70, а у Белых 67 очков, Белые прибавляют коми и в итоге у них 73.5 очка и победа. Пол очка назначили для того, чтобы не было ничьих. Если один из игроков немного слабее, обычно играют без коми. (У Белых + 0.5 очков).

Игра на форе

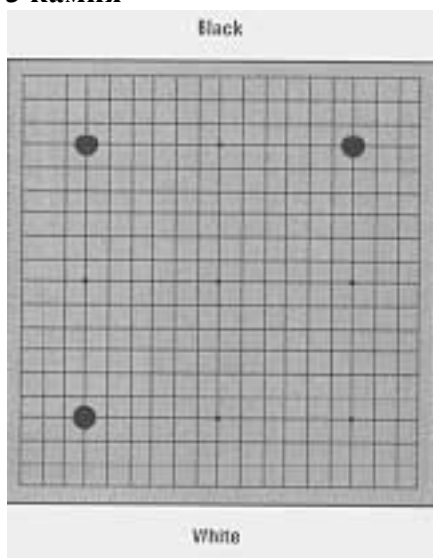
Если между игроками большой разрыв в уровне, они могут использовать фору. Обычно количество форовых камней равняется разнице в рейтинге. Форовые камни располагаются следующим образом:

2 камня



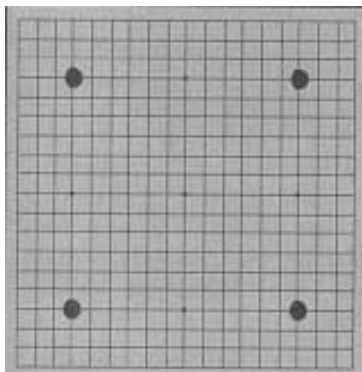
Согласно этикету, более сильный игрок садится напротив двери, а форовый камень на нижней стороне должен лежать слева.

3 камня

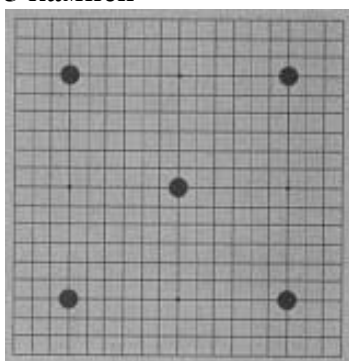


Правый угол со стороны более сильного игрока остается не занятым.

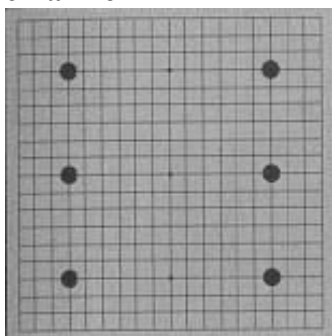
4 камня



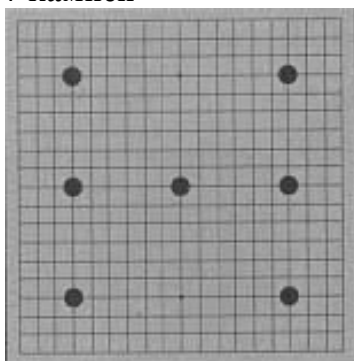
5 камней



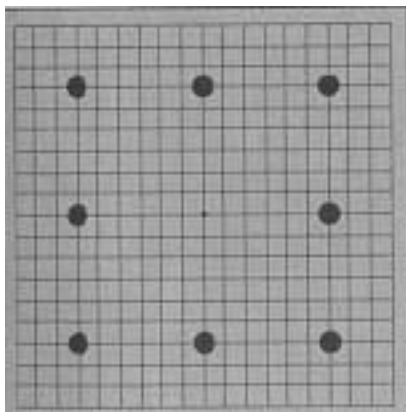
6 камней



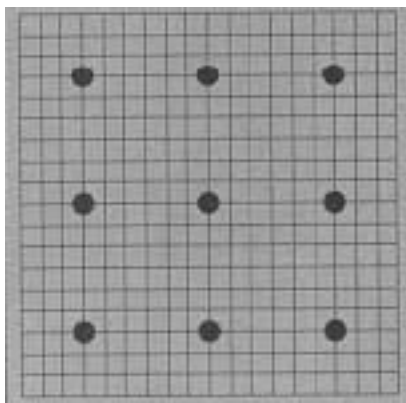
7 камней



8 камней



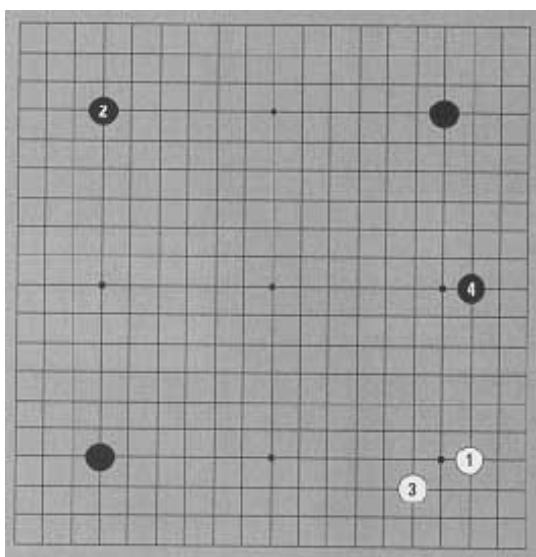
9 камней



Принято играть на форе от 2 до 9 камней. Если между игроками еще большая разница в уровне, лучше играть на маленькой доске, однако иногда в методических целях практикуется игра на 13 камнях (фора ставится в пункты 7-7 или 3-3).

В форовой игре Белые ходят первыми.

Пример партии на форе. Имея даже один дополнительный камень, Черные получают огромное преимущество.



Часть 3

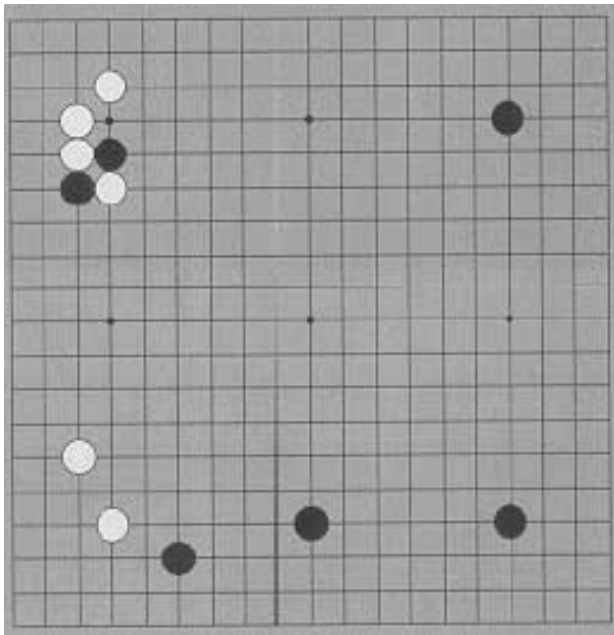
Совершенствование

Проверьте себя

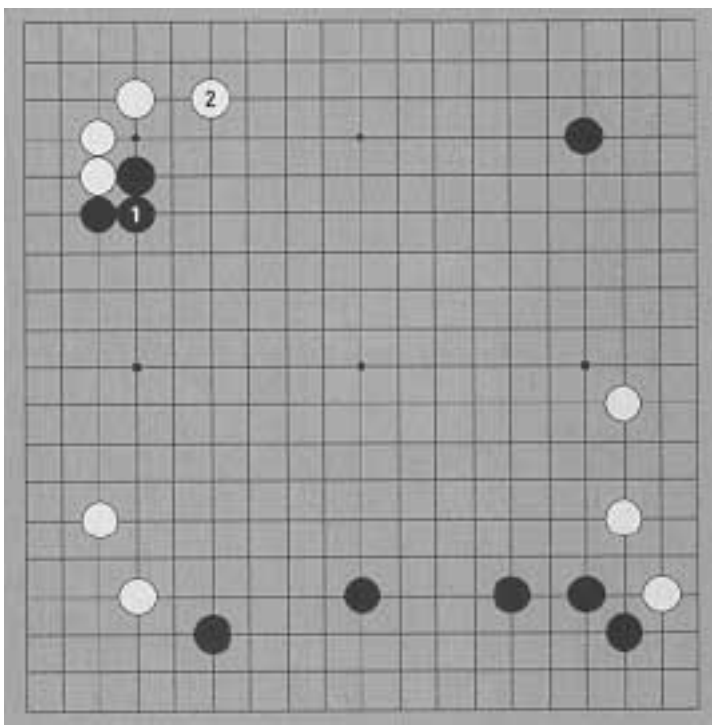
Знание теории и техники очень важно. Но гораздо важнее знать, как использовать то, что Вы увидели в партиях.

Мы предлагаем Вам 25 задач, охватывающих материал этой книги. Попробуйте решить каждую задачу, не заглядывая в ответы. В конце книги дана таблица, по которой Вы сможете подсчитать результаты.

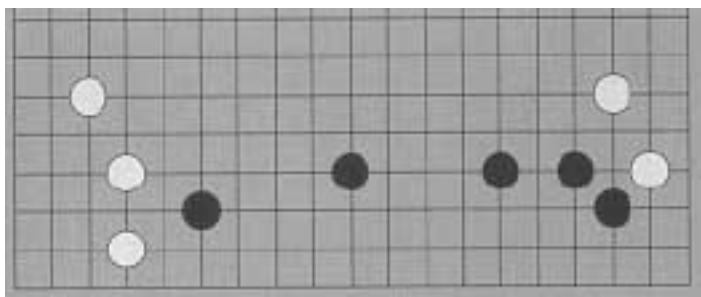
1. Белые только что отрезали два камня. Есть много Больших пунктов, которые могут занять Черные. Куда следует ходить Черным?



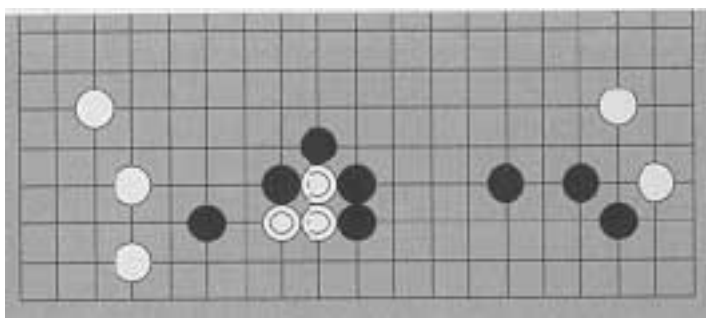
2. Черные соединили камни 1. Белые отвечают 2. Как лучше сыграть Черным?



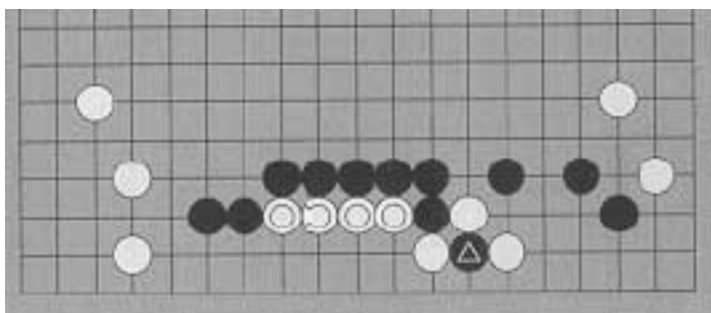
3. Область Черных на нижней стороне слабо защищена. Как Белые должны провести вторжение?



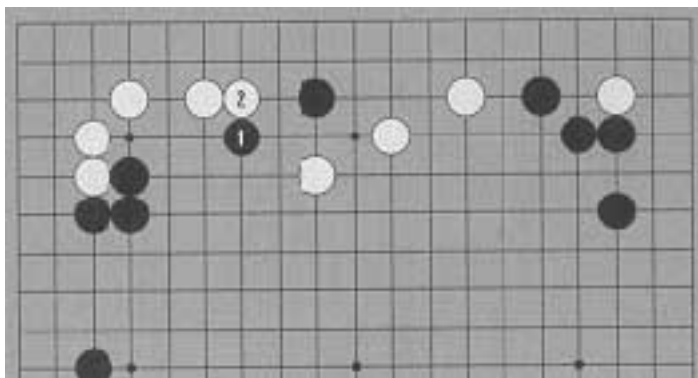
4. Как Белым спасти 3 отмеченных камня?



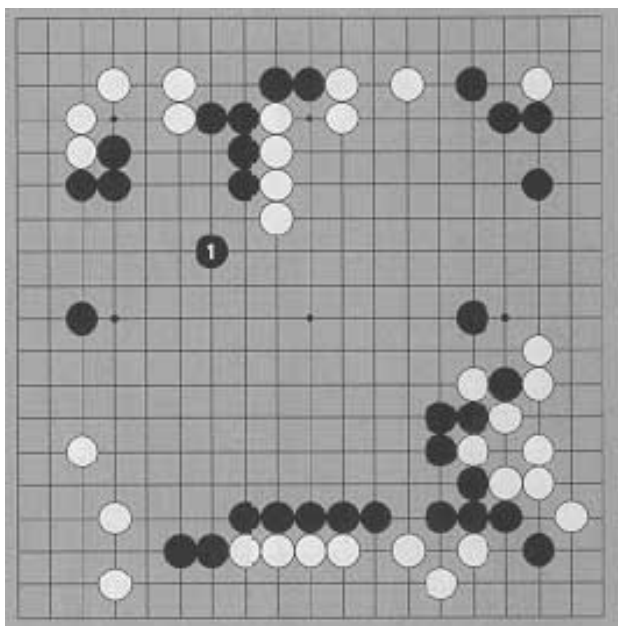
5. Как Черным использовать жертву камня для захвата 4х отмеченных камней?



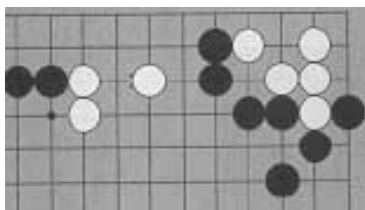
6. Какой следующий ход Черных?



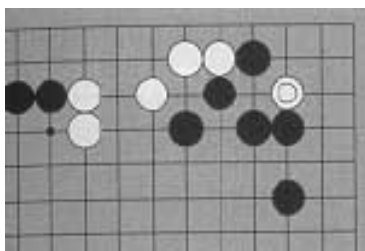
7. Как Белым нейтрализовать Влияние Черных в центре?



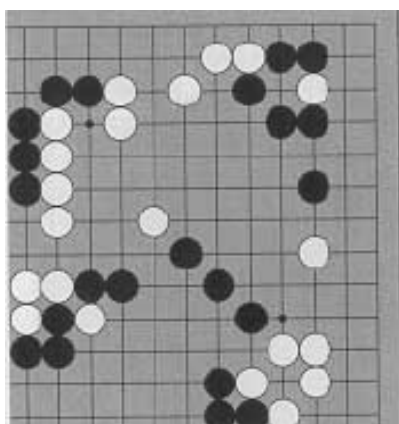
10. Как убить группу Белых в углу?



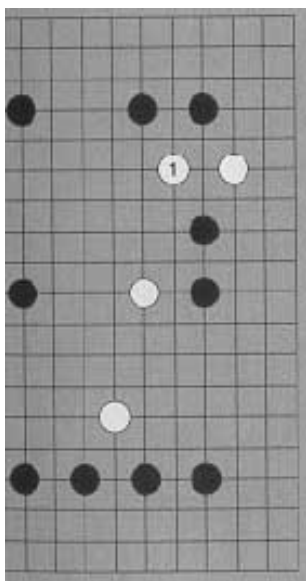
11. Как Белым спасти отмеченный камень?



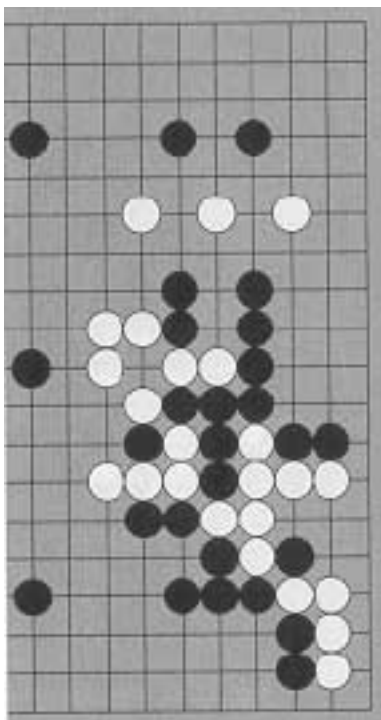
12. Найдите большой йосе-ход на правой стороне.



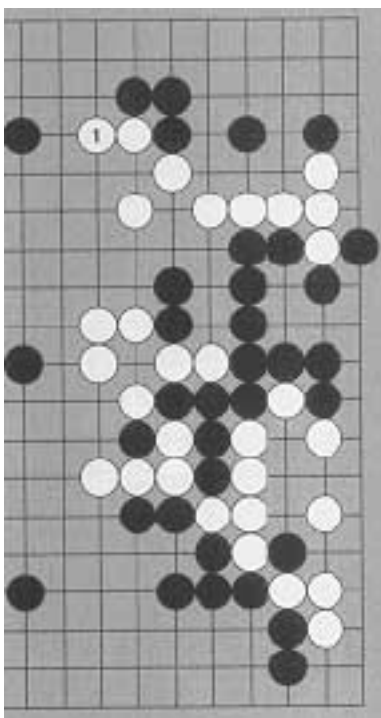
13. Это партия на 9ти камнях форы. Белые делают иккен-тоби. Как лучше сыграть Черным?



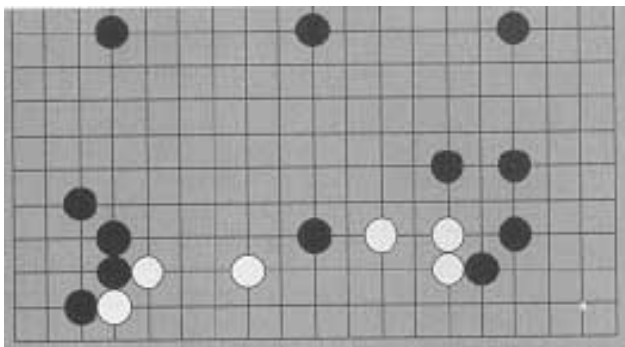
16. Как убить группу Белых на правой стороне?



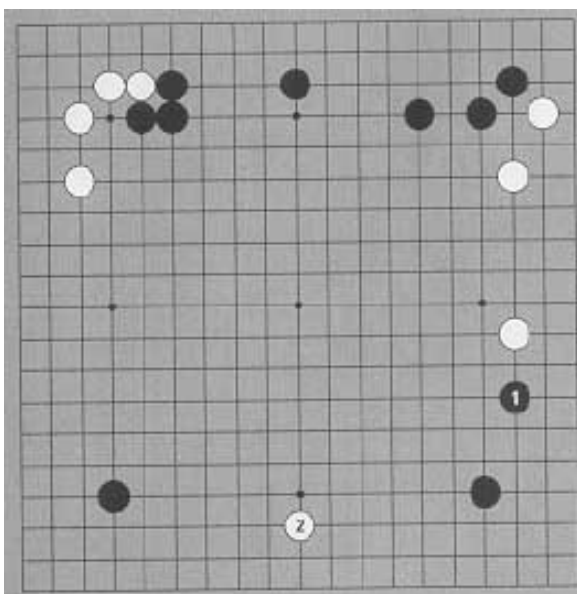
17. Белые укрепляют камень. Они намереваются захватить группу Черных на правой стороне. Где следует играть Черным?



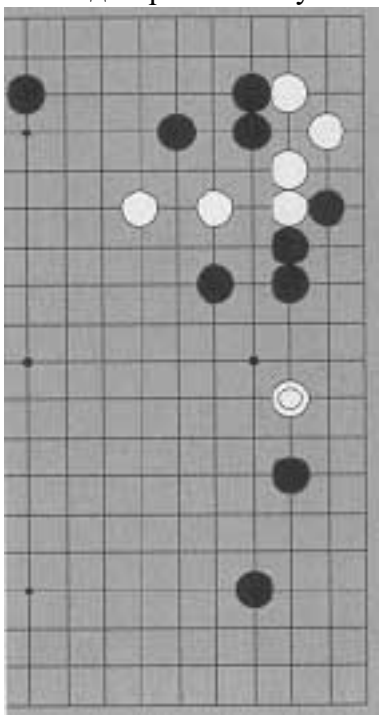
18. Камни Белых на нижней стороне довольно таки слабые. Где следует играть Черным?



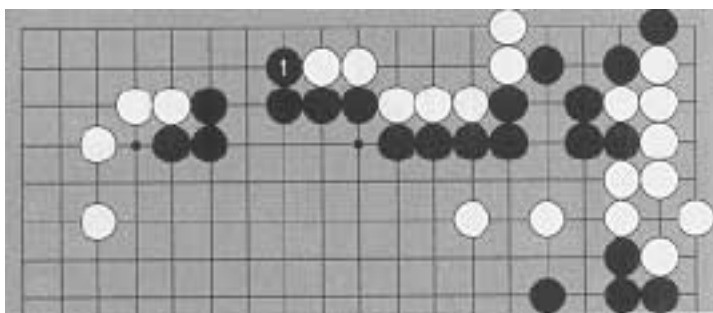
19. Это – партия на 3х камнях форы. После шимари 1, Белые играют на нижней стороне 2. Найдите хороший атакующий ход для Черных.



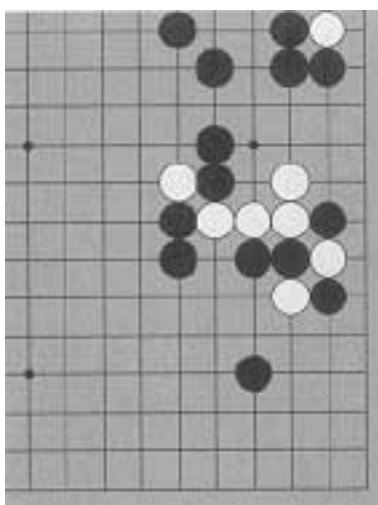
20. Ход Черных. Как усложнить бегство белого камня?



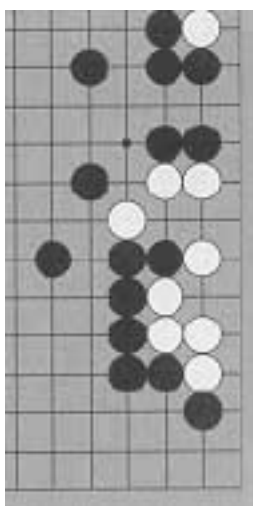
21. Куда должны ходить Белые, чтобы обеспечить жизнь группы на верхней стороне?



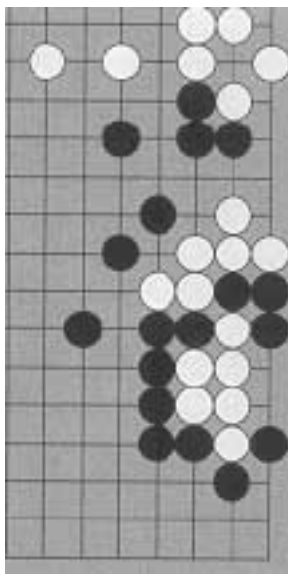
22. Белая группа на правой стороне в опасности. Как ей убежать?



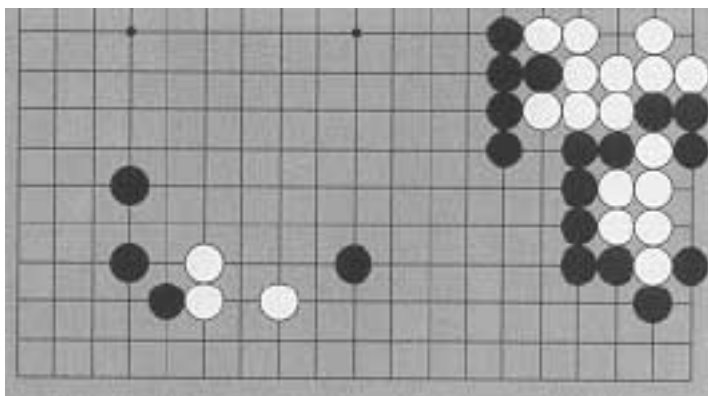
23. Как группе Белых на правой стороне построить два глаза?



24. Как Белым выжить на правой стороне?

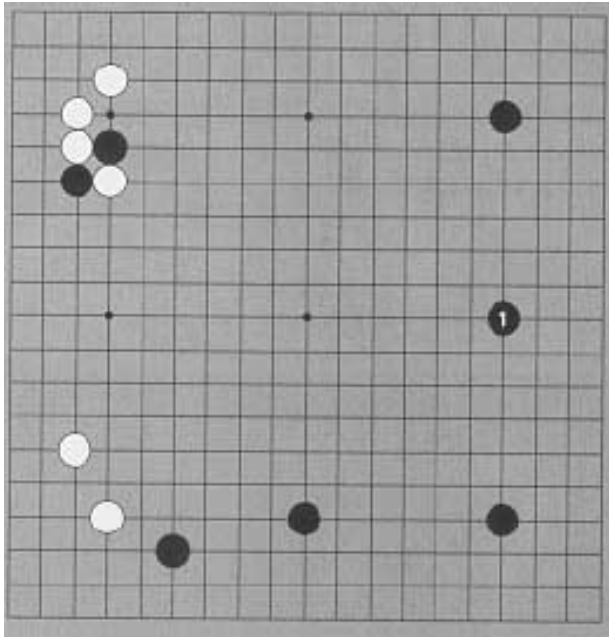


25. Как Черным защитить свою территорию, одновременно не давая группе Белых построить базу?



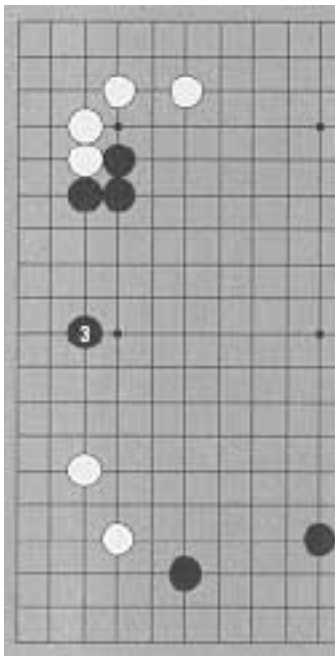
Ответы:

1. Санренсей и создание большой области влияния – хороший ход

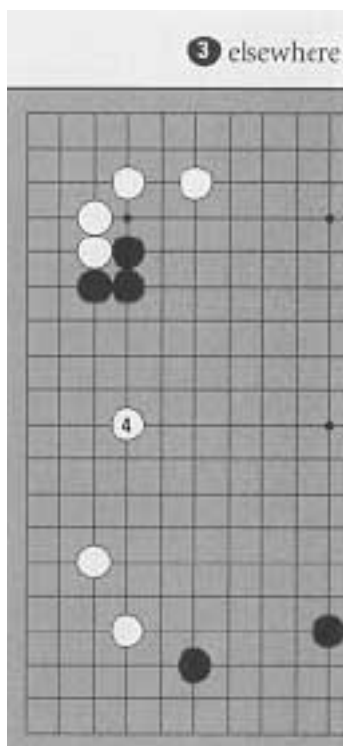


2.

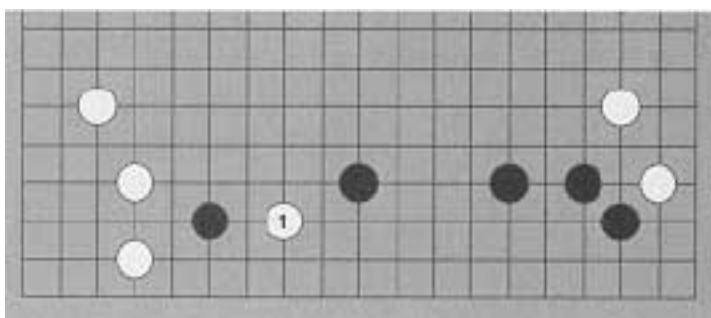
а) Распространение через 3 пункта – стандартный ответ. (0.5 баллов за другой ход в районе левого хоси.)



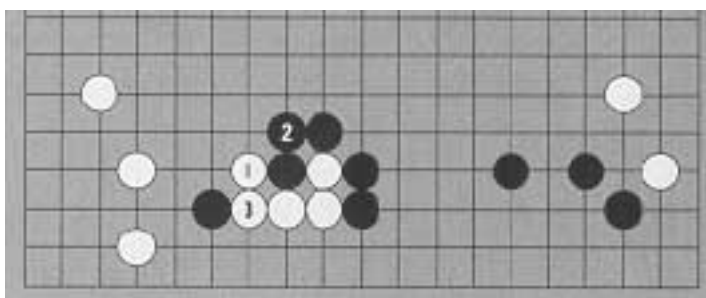
б) Если Черные не создают базу, Белые начинают атаку на камни.



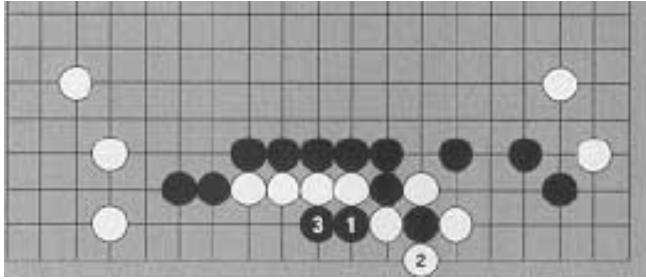
3. В этой позиции пункт вторжения – 1.



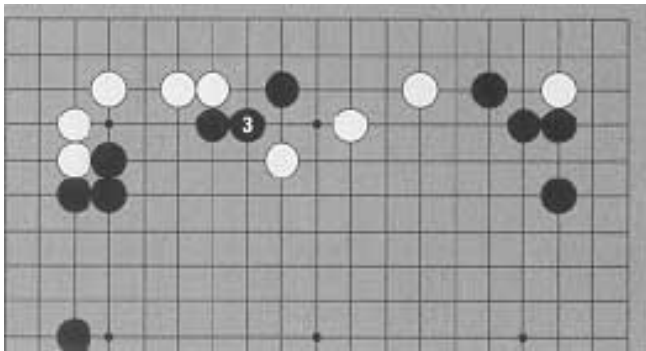
4. Правильный ход – атари 1. после соединения камней, черный камень существенно ослабевает.



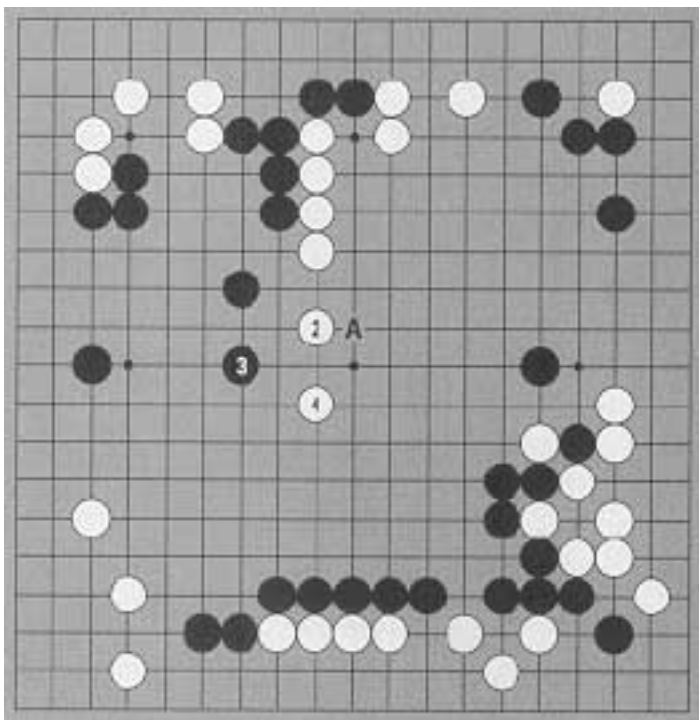
5. Атари 1, затем 3.



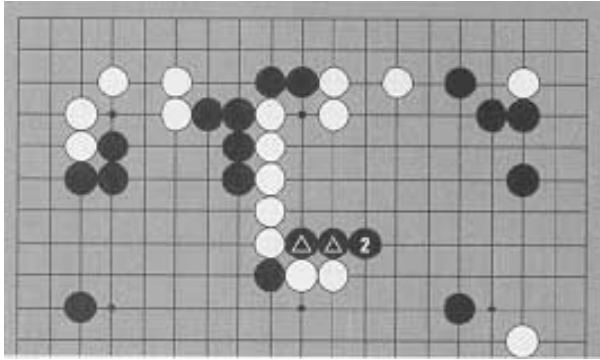
6. Черные должны соединиться, иначе Белые разрезают камни и получают верхнюю сторону.



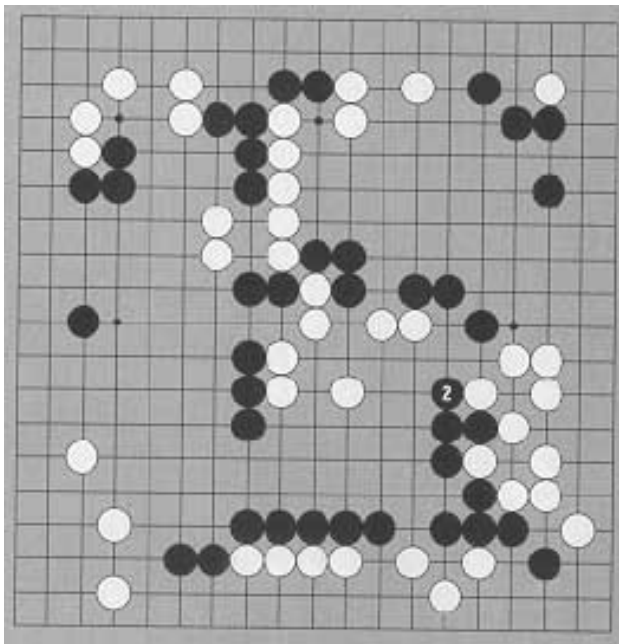
7. Правильный ответ – прыжок через 1 пункт. (Если Белые – 3, Черные - 4) (0.5 баллов, если Вы выбрали пункт А.)



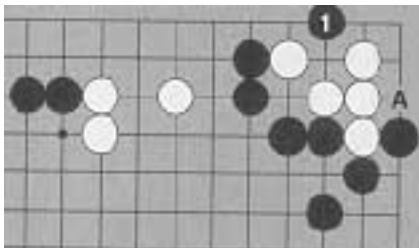
8. Черные должны продлиться, чтобы спасти два камня.



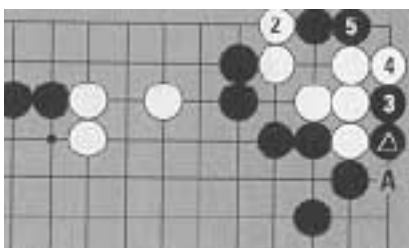
9. Правильный ход – разделить две группы. У белых недостаточно места для двух глаз.



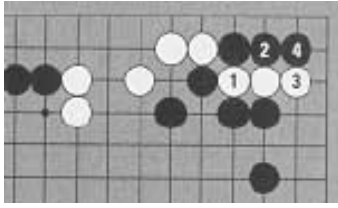
10. Ключевой пункт – 1. (Ход А также правильный.)



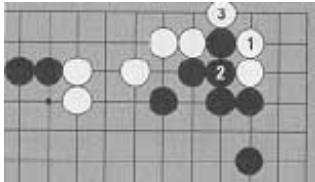
Если Белые блокируют 2, Черные продвигаются 3 и затем ходом 5 лишают возможности построить 2 глаза. Захват 2х камней не помогает, так как там будет ложный глаз.



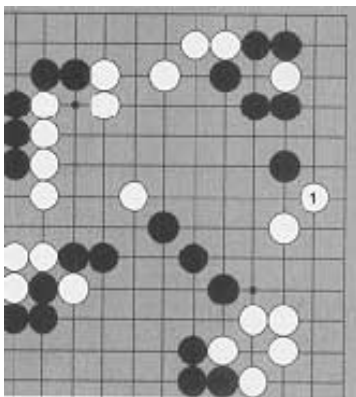
11. Разрезание 1 не работает.



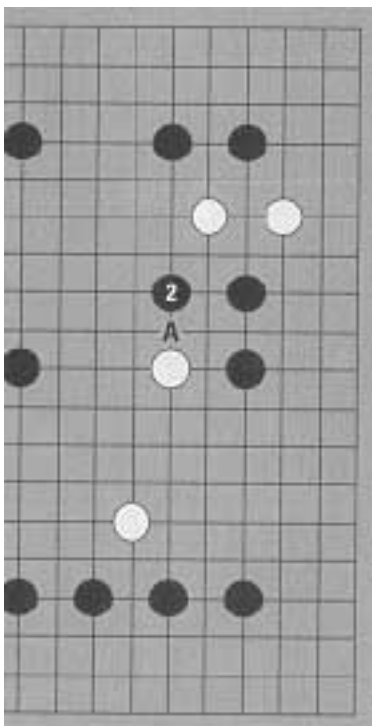
Правильный вариант:



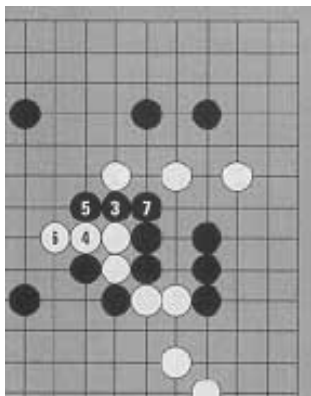
12. Правильный ход 1 – он одновременно закрепляет территорию и угрожает вторжением в угол.



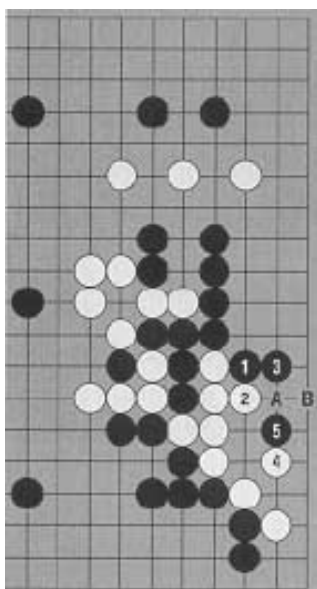
13. Черные должны выходить в центр (2). Атакующий ход А также правильный.



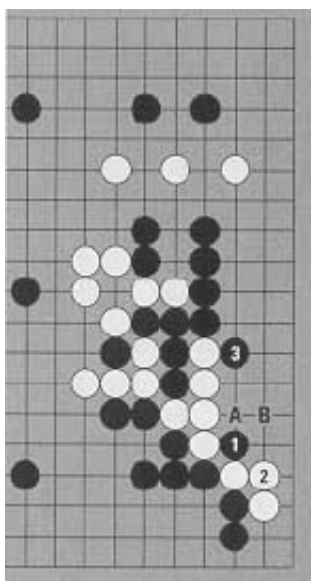
14. Правильный ответ – 3. (0.5 баллов за ход в пункт 7)



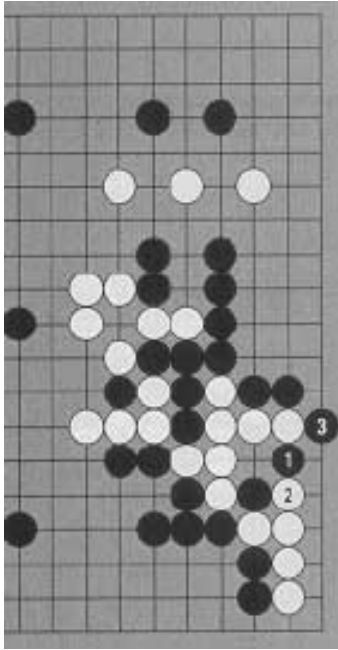
15. Правильный ответ – 1. (После хода 5 группа умирает. Если Черные А, Белые - В)



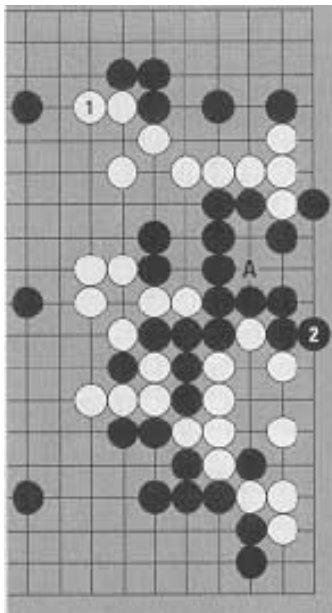
Вариант с разрезанием 1-3 также работает. (Если Черные – А, Белые – В.)



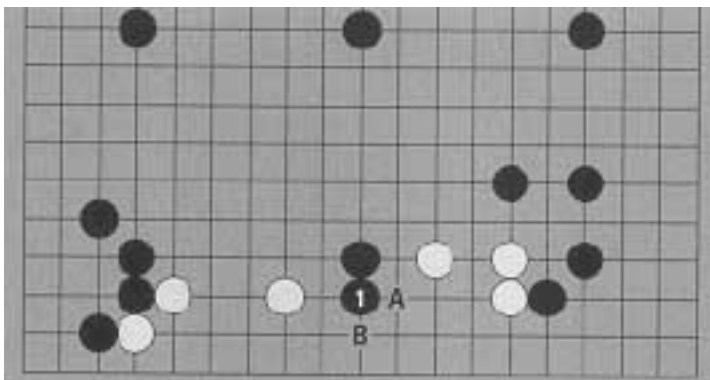
16. Ключевой пункт 1. Далее – защелка.



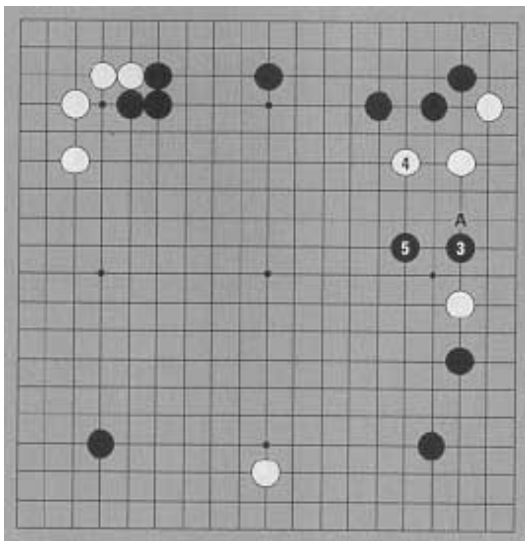
17. Черным необходимо построить два глаза. (Правильные ответы 2 и А.)



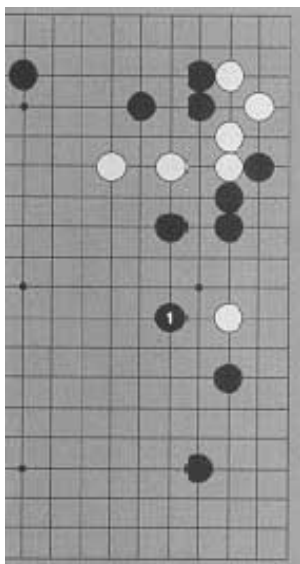
18. Черным необходимо разделить две группы. (Правильные варианты – 1, А и В.)



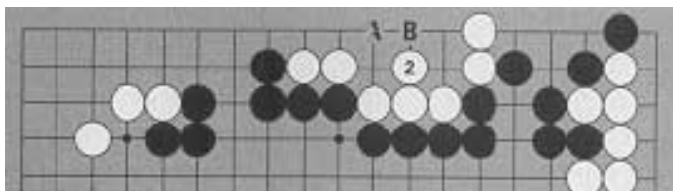
19. Правильные ответы 3 и А.



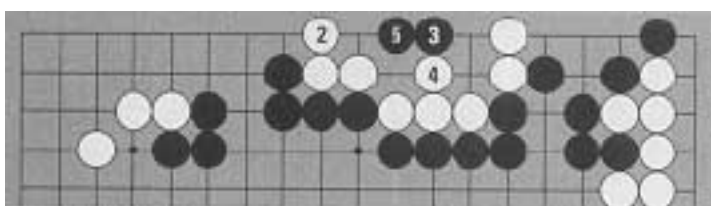
20. Накрывание – хороший вариант.



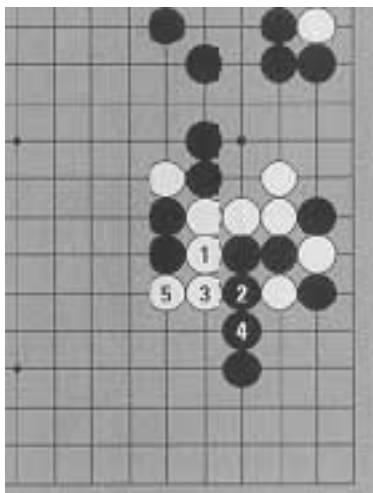
21. Ключевой пункт – 2. (А и В также дают жизнь.)



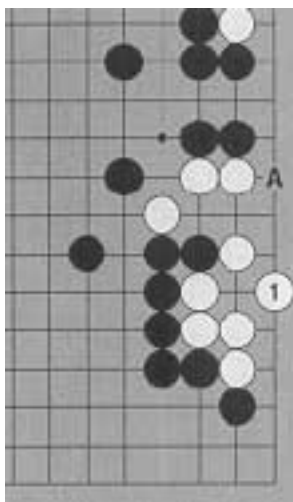
Если Белые отвечают так, группа умирает.



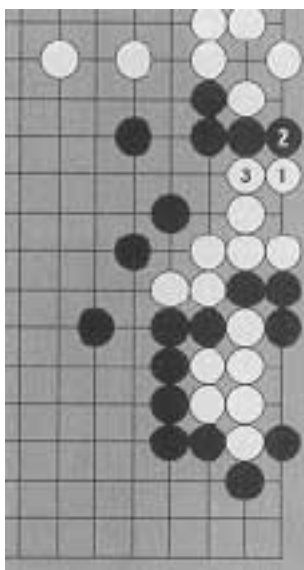
22. Единственный выход – атари 1.



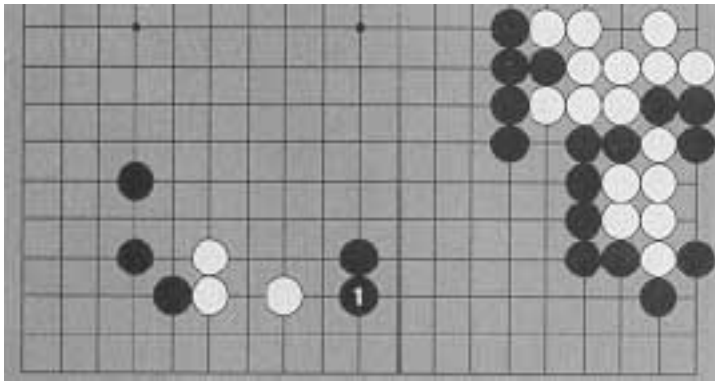
23. Ход 1 дает жизнь. (А – также правильный вариант.)



24. Правильный вариант – 1. Если Черные блокируют, Белые строят второй глаз ходом 3.



25. Правильный ответ – ноби 1.



Итоги:

Чтобы узнать Ваш результат, умножьте количество Ваших правильных ответов на 4.

Более 80 – Отлично!

60 – 80 – Хорошо

24 – 59 – Удовлетворительно

12-23 – Нужно поработать

менее 12 – перечитайте книгу еще раз, прежде чем перейти к следующему тому.